Opis i recenzja **Tomb Raider The Angel of Darkness** ▪ **Pro Evo 3** w hotshots!

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PS one • GameBoy • Mobile

NEO PLUS

SIERPIEŃ 2003 (8/2003)
nr 56 . cena: 6.99 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE: Warioworld, Naval Ops: Warship Gunner, Summer Heat Beach Volleyball Italian Job, Die Hard Vendetta, F1 Career Challenge, Freestyle Moto-X, Outlaw Volleyball
NEON: Nike, Arkadius i gry video - w poszukiwaniu utraconej orginalności i inne!

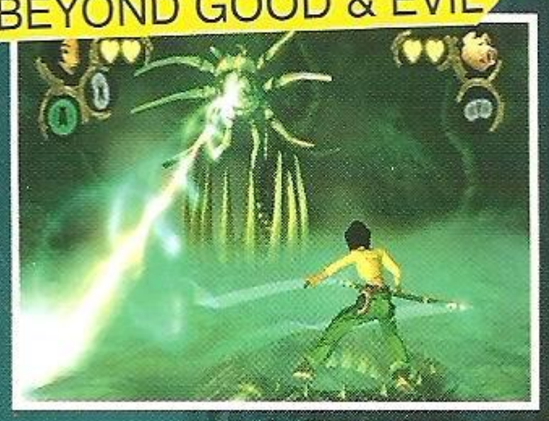
Francuzi robią to lepiej?!

Ewolucja gier przygodowych przed Waszymi oczami

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

i inne superprodukcje Ubi Softu

BEYOND GOOD & EVIL



XIII

RAINBOW SIX 3

w które już graliśmy - obszerne zapowiedzi

RECENZJE

Pirates of the Caribbean
Mace Griffin Bounty Hunter
Unlimited SaGa
Magic Pengel Quest for Color
Dark Chronicle
Virtua Fighter 4 Evolution

NEWSY

Time Crisis 3
Arc The Lad Twilight of Spirits
Dino Crisis 3
007 Everything or Nothing
Legacy of Kain Defiance
Champions of Norrath

Independent Press
9 771505 820004 08
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

W ofercie produkty firmy Logitech !

www.ultima.pl

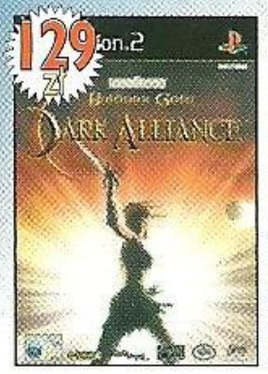
ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

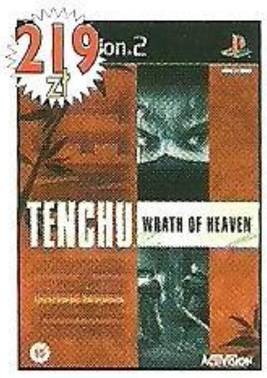
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

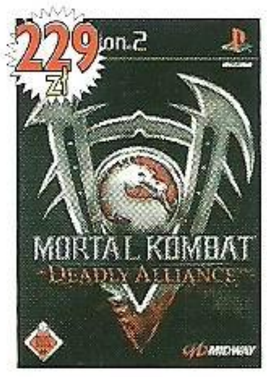
e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

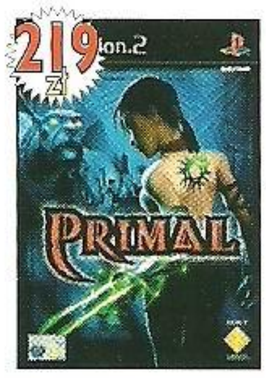
Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

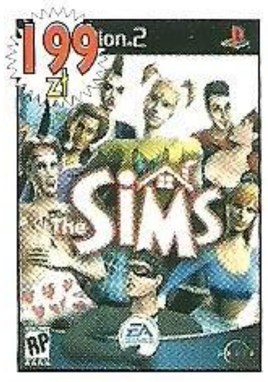
Dreamcast | Gameboy Advance | Gameboy Color | Gamecube | Inne | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox











PLAYSTATION 2

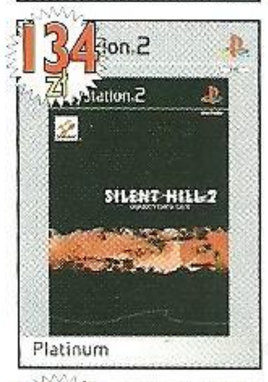
007 NIGHTFIRE	199
BLADE 2	199
BLOOD OMEN 2	229
BURNOUT 2	229
CAPCOM vs SNK 2	179
COLIN McRAE RALLY 3	189
COMMANDOS 2	209
DRAKAN	229
FIFA 2003	199
GTA Vice City	209
HARRY POTTER 2	199
HITMAN 2	199
ICO	229
KNOCKOUT KINGS 2002	179
LMA MANAGER 2002	149
LORD OF THE RINGS Fellowship of Ring	209
LORD OF THE RINGS Two Towers	199
MARK OF KRI	219
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	229
MOTO GP 3	219
NBA LIVE 2003	199
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	199
NHL 2003	199
ONIMUSHA 2	199
PRO EVOLUTION SOCCER	134
PRO EVOLUTION SOCCER 2	239
RED FACTION 2	219
SLY RACOON	229
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	199
SPIDERMAN THE MOVIE	189
THE THING	189
THE WAY OF THE SAMURAI	209
TIME SPLITTERS 2	199
TONY HAWK 4	219
VAMPIRE NIGHT	229
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON	299
VIRTUA FIGHTER 4	229
WRC 2	229

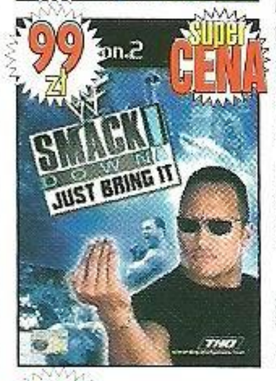
Platinum PS2:

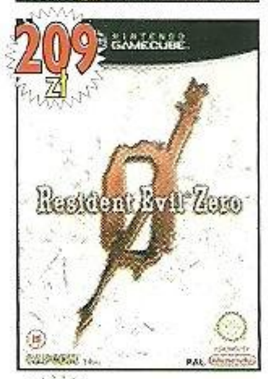
007 AGENT UNDER FIRE	119
7 BLADES	59
CASTLEWEEN	119
DEVIL MAY CRY	119
EPHEMERAL PHANTASIA	59
EVER BLUE	89
GRAN TURISMO 3	119
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	119
GTA 3	129
HALF LIFE	119
JAK & DEXTER	119
KESSEN	119
LOTUS CHALLENGE	79
MAXIMO	89
METAL GEAR SOLID 2	129
NBA STREET	89
NO ONE LIVES FOREVER	99
ONIMUSHA: WORLORDS	119
QUAKE III REVOLUTION	79
PRISONER OF WAR	99
PROJECT ZERO	119
RAYMAN REVOLUTION	119
RED FACTION	69
RESIDENT EVIL: VERONICA	119
SHOX	89
SILENT HILL 2 Directors Cut	134
SLED STORM	89
SMUGGLERS RUN 2	119
SSX SNOWBOARDING	89
SSX TRICKY	99
STAR WARS STARFIGHTER	109
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
THEME PARK WORLD	79
TIME SPLITTERS 1	119
TOCA	99
TONY HAWK PROSKATER 3	109
WRC	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 + karta pamięci	1059
Action Replay	169
Dual Shark joypad	59
Dual Shock oryginalny	149
Kabel S-Video	39
Kierownica GT Force Logitech	399
Link Cable	29,90
Memory Card 8 MB Sony	179
Memory Card 8 MB Kemco	119
Pilot Manta	29,90
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159







Podstawka pionowa	19,90
Przedłużacz do joypada	19,90
Przewód optyczny	49
REGION X (zcejmuje regiony z DVD)	99

PLAYSTATION/PS ONE

CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
CT SPECIAL FORCES	59
DRAGON BALL Z	199
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	49
FIFA 2003	119
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ORIGINS	59
GAUNTLET ORIGINS	59
GRAN TURISMO 2	99
HARRY POTTER 2	119
JADE COCOON	59
MEDAL OF HONOR 1+2	119
MORTAL KOMBAT TRILOGY	59
NBA 2003	119
PRO EVOLUTION SOCCER 2	149
RAYMAN	59
RESIDENT EVIL 3 Nemesis	59
SOUL REAVER	59
SPYRO 3	109
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5	59
WORMS WORLD PARTY	69
WWF SMACKDOWN	59

Wyprzedaż:

KISS PINBALL	29,90

Akcesoria:

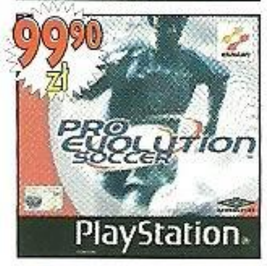
PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Kierownica Double Force Big Ben	129
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	59
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Multitap nieoryginalny	69
Pal converter	49
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB + AV cable	19.90
Standard Pad	19.90

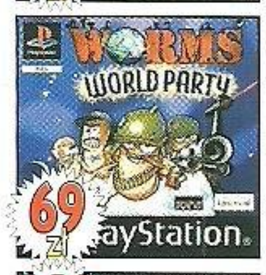
GAMECUBE

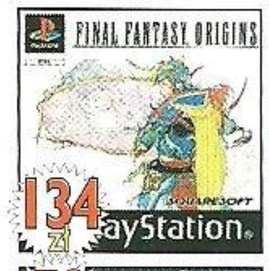
GAMECUBE ACE GOLF	209
BLOODY ROAR: PRIMAL FURY	229
CAPCOM VS SNK 2 EO	229
CRAZY TAXI	229
ETERNAL DARKNESS	229
EXTREME G3 RACING	229
FIFA 2003	219
HARRY POTTER 2	209
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LOST KINGDOMS	219
LUIGI'S MANSION	239
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	219
NBA COURTSIDE 2002	239
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
NHL 2003	219
PIKMIN	229
RESIDENT EVIL	209
ROCKY	209
ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2	229
SPIDER-MAN	229
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	169
SUPER SMASH BROS. MELEE	239
TIMESPLITTERS 2	209
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TUROK EVOLUTION	229
TY THE TASMANIAN TIGER	209
WAVE RACE: BLUE STORM	239
X-MEN: NEXT DIMENSION	229

Akcesoria:

Konsola GameCube	799
GBA <–> GCN Link	29,90
GCN –> PSX Converter	34,90
Joypad Joytech - czarny	55
Joypad Joytech - fioletowy	55







Joypad Sunflex - fioletowy	39
Joypad oryginalny	145
Joypad bezprzew. - BigBen	219
Joypad wavebird	219
Kabel agb - BigBen	29
Memory card 4 Mb - niecryginalna	29,90
Memory card - oryginalna	89
Memory card 8 Mb - nieoryginalna	39,90
Plecak	169
Przedłużacz do pada	19,90
RF modulator	89
RF unit do 3 konsol	59
RGB - znakomita jakość!	59
RGB cable - oryginalny	129

X-BOX

WYRZEDAŻ

BLADE 2	139
CONFLICT DESERT STORM	139
DEAD OR ALIVE 3	199
ENCLAVE	239
FIFA FOOTBALL 2003	229
GENMA ONIMUSHA	259
GHOST RECON	219
GUN VALKYRIE	259
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC	219
MARVEL VS. CAPCOM 2	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	229
NBA LIVE 2002	259
NBA LIVE 2003	229
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	219
PRISONER OF WAR	239
STAR WARS: JEDI OUTCAST	139
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	139

Akcesoria:

Joypad XS BigBen	89
RGB Scart	49
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

DREAMCAST

Gry: WYPRZEDAŻ
2 gry - 79 zł
3 gry - 99 zł

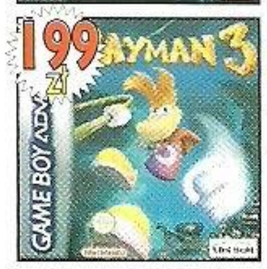
METROPOLIS STREET RACER	49
NBA SHOWTIME	49
QUAKE 3	49
SEGA GT	49
SPIDERMAN	49
TOMB RAIDER Last Rev.	49
V-RALLY 2 SE	49
VIGILLANTE 8 2ND	49
VIRTUA FIGHTER	49

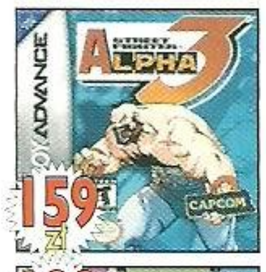
Akcesoria:

Joypad Joytech	44,90
Joypad oryginalny	59
Karta pamięci 1MB	49
Karta pamięci 4MB	69
Karta pamięci oryginalna	59
Pistolet Bio Gun	99

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	199
BOXING FEVER	149
BREATH OF FIRE II	159
CASTLEVANIA	219
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance	199
COLIN MCRAE RALLY 2.0	159
CRASH BANDICOOT XS	189
CT SPECIAL FORCES	189
DONALD DUCK ADVANCE	139
DOOM 2	189
DOOM ADVANCE	199
ECKS VS. SEWER	59
EXTREME GHOSTBUSTERS	99
FIFA FOOTBALL 2003	189
FINAL FIGHT ONE	139
FORTRESS	219
GOLDEN SUN	199
GREMLINS	99
GT ADVANCE	149
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	229
HARRY POTTER 2	199
HUGO ADVANCE PL	179
INTERNATIONAL KARATE	59
LADY SIA - nowa cena!	149
LEGO BIONICLE	199
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES	199





LILO & STITCH	159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	189
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	139
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	189
MEGA MAN 2	159
METROID FUSION	199
MINORITY REPORT	189
MORTAL KOMBAT ADVANCE	199
MOTO RACER	159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS	159
NEXT GENERATION TENNIS	99
PINBALL CHALLENGE	159
PINK PANTHER	99
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE	149
PLANET OF THE APES	139
PRO TENNIS WTA TOUR	189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	189
SHEEP	179
SNOOD	59
STAR WARS E2 ATTACK OF THE CLONES	189
STREET FIGHTER ALPHA 3	159
STUART LITTLE 2	189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SUPER MARIO ADVANCE 2	199
SUPER STREET FIGHTER2 - TURBO REVIVAL	139
THE KING OF FIGHTERS EX: NEO BLOOD	189
TOMB RAIDER: THE PROPHECY	159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	179
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	189
WORMS WORLD PARTY	159
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV 3.	199
TUROK EVOLUTION	199
V-RALLY 3	229
WARIOLAND 4	199
WOLFENSTEIN 3D	189
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE	199

Akcesoria:

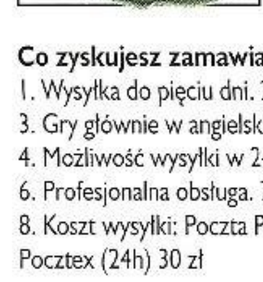
GAMEBOY ADVANCE - czarny	399.00
GAMEBOY ADVANCE	399.00
Console protect case	39.90
Illuminator pro	139.00
Lupa antyrefleksowa	49.90
Replacement lens	19.90
Lampka	19.90
Link cable (4 w jednym)	29.00
Lupa z podświetleniem	24.90
Multi link cable	29.90
Przezroczysty pokrowiec	19.90
Pudełka na gry (5 szt.)	19.90
Transparent protection bag	19.90
Tuner TV	389.00
Zasilacz + akumulator	49.90

GAMEBOY COLOR

ACTION MAN	69
HARRY POTTER	179
HARRY POTTER 2	179
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE	149
MARIO TENNIS	149
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	149
MICROSOFT PINBALL ARCADE	129
NHL 2000	149
POKEMON BLUE	99
POKEMON CRYSTAL	179
POKEMON GOLD	99
POKEMON RED	99
POKEMON SILVER	99
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
POCKET MUSIC	129
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE WORLD IS NOT ENOUGH	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179

Akcesoria

5 W 1 - zestaw	129
GAMEBOY COLOR	299
Przezroczysty futerał	29.90
Gameboy light	9.90
Light magnifier	29.90
Link cable	29.90
Panel przedni (niebieski)	29.90
Power pack	29.90



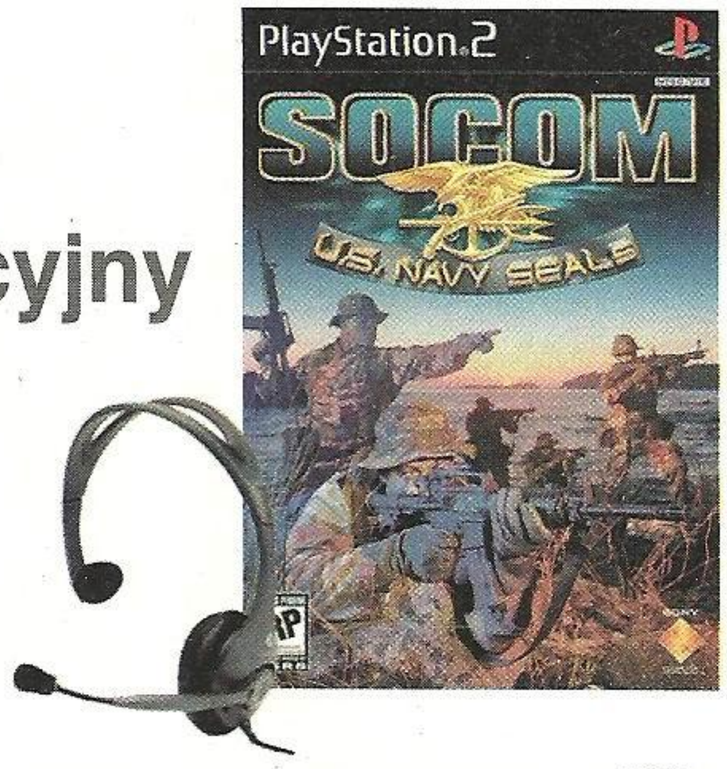
Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

TANIO! SZYBKO! SOLIDNIE! WWW.ULTIMA.PL

SOCOM + zestaw komunikacyjny

359 zł

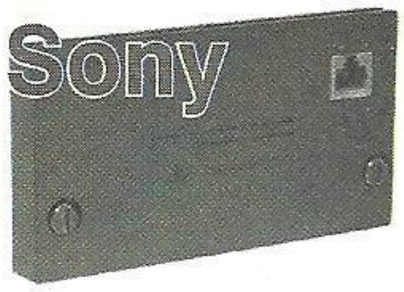


PlayStation 2 + DualShock 2 + Memory Card 8 MB Sony

1059 zł

Network Adapter Sony

tel.



Kierownica LOGITECH DRIVING FORCE (PS2)

Cena: ~~449 zł~~
Twoja cena: **399 zł**

Konsola GAMECUBE + Metroid Prime

Cena: ~~1199 zł~~
Twoja cena: **899zł**

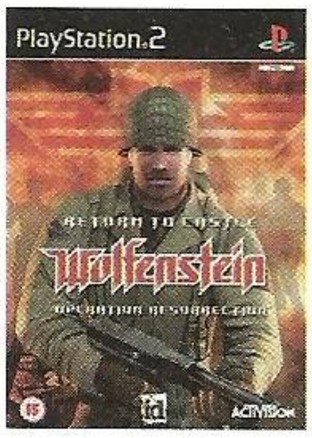
Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2

Cena: ~~1099 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

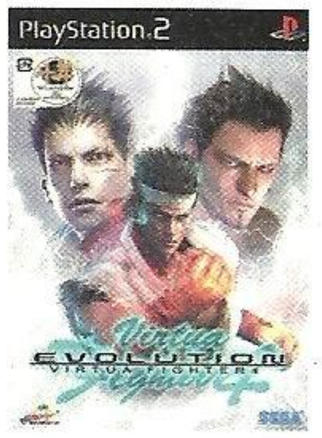
Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (PS2)



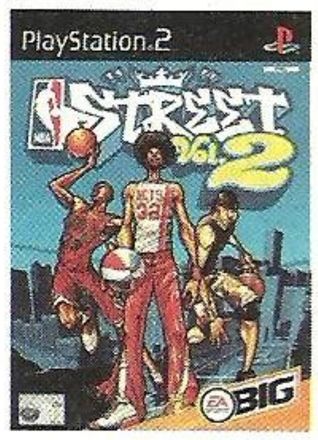
Twoja cena: **tel.**

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION (PS2)



Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **239 zł**

NBA STREET 2 (PS2)

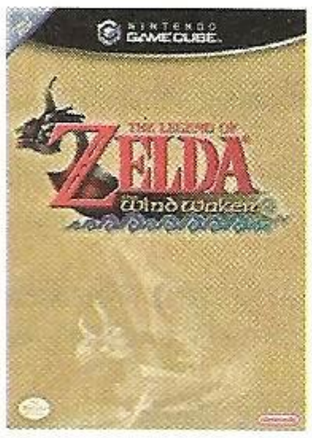


Twoja cena: **tel.**

SILENT HILL 3 (PS2)

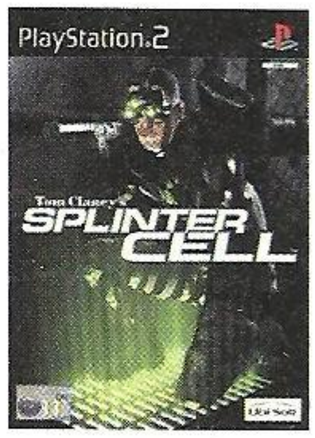
Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **239 zł**

ZELDA WIND WAKER (GCN)



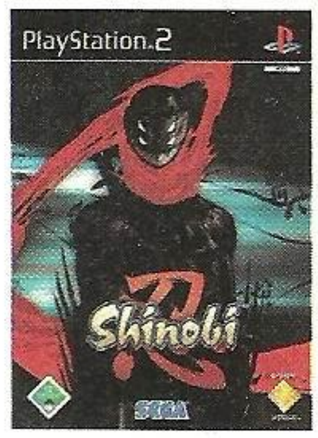
Cena: ~~239 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

SPLINTER CELL (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

SHINOBI (PS2)

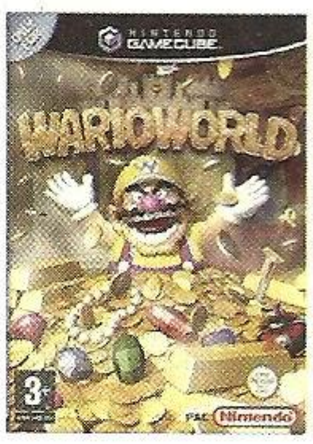


Twoja cena: **229 zł**

ALPINE RACER 3 (PS2)

Twoja cena: **229 zł**

WARIOWORLD (GCN)

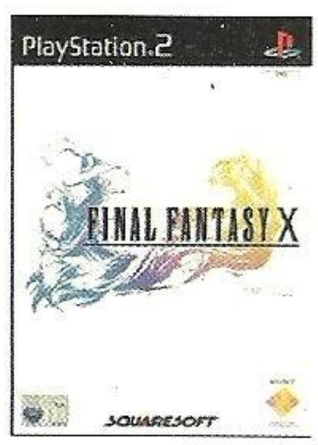


Cena: ~~249 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

RED FACTION (PS2)

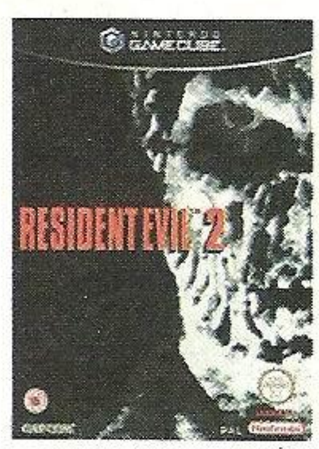
Cena: ~~109 zł~~
Twoja cena: **69 zł**

FINAL FANTASY X (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **119 zł**

RESIDENT EVIL 2 (GCN)



Twoja cena: **tel.**
premiera czerwiec 2005

Karta pamięci HORI + pudełko na kartę. (PS2)
Made in Japan.
Licencja Sony Magic Gate.

Cena: ~~149 zł~~
Twoja cena: **109 zł**

ZELDA Link to the PAST (GBA)

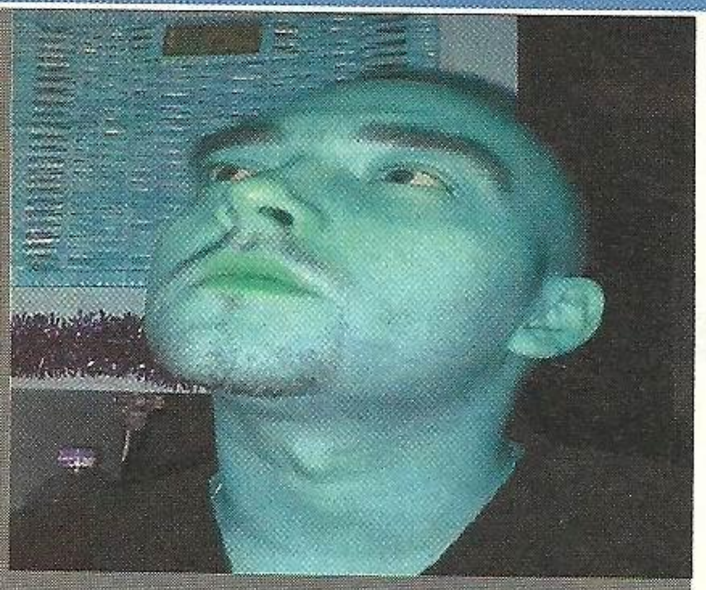
Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **199 zł**

TEKKEN ADVANCE (GBA)

Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **169 zł**

DOOM (GBA)

Cena: ~~109 zł~~
Twoja cena: **89 zł**



Tomb Raider The Angel Of Darkness wylądował i z miejsca wskoczył na pierwsze miejsca na listach najlepiej sprzedających się gier. Co z tego, że zupełnie na to nie zasługuje. Mnie zawiódł na całej linii; nie mam ochoty prowadzić Lary przez kolejne poziomy. I nie poprowadzę. Ale działa magia tytułu, prawo serii i fachowy marketing Eidosa. Podobnie, jak w przypadku Enter The Matrix, którego już sprzedano ponad dwa i pół miliona egzemplarzy. I pomyśleć tylko, że wspaniałe i niezapomniane ICO, mimo westchnień światowej prasy okazało się komercyjnym niewypałem. Daję głowę, że podobnie będzie z oryginalnym i kreatywnym Magic Pengelem, którego recenzję znajdziecie w numerze.

Jak w tej sytuacji oczekiwać od programistów kreatywności i szukania nowych rozwiązań? Każdy, kto podejmie ryzyko stworzenia oryginalnej i niesztampowej produkcji jest skazany na wielką niewiadomą. Chwyci, bądź nie. A jak pokazuje doświadczenie – raczej nie. Takie ryzyko nie tylko podejmuje developer, ale również jego wydawca, który na ogół nie tylko finansuje całe przedsięwzięcie, ale także musi wydać stosowne pieniądze na marketing i reklamę. Wysokie oceny w pismach i milionach internetowych serwisów nie są wcale gwarancją dobrej sprzedaży. Po prostu każdy chce zagrać w Matrixa, a niewiele mówiące mu ICO odpuści sobie, bądź zostawi „na później". Inna sprawa, że to „później" nie następuje, bo zaraz pojawia się inny, głośny tytuł. Tylko rzućcie okiem do newsów na Mission Impossible: Operation Surma. Autorzy tej gry powinni zostać oskarżeni o plagiat z MGSa i Splinter Cell, a przecież nowe motto Atari to „Innowacja". Tak, z pewnością.

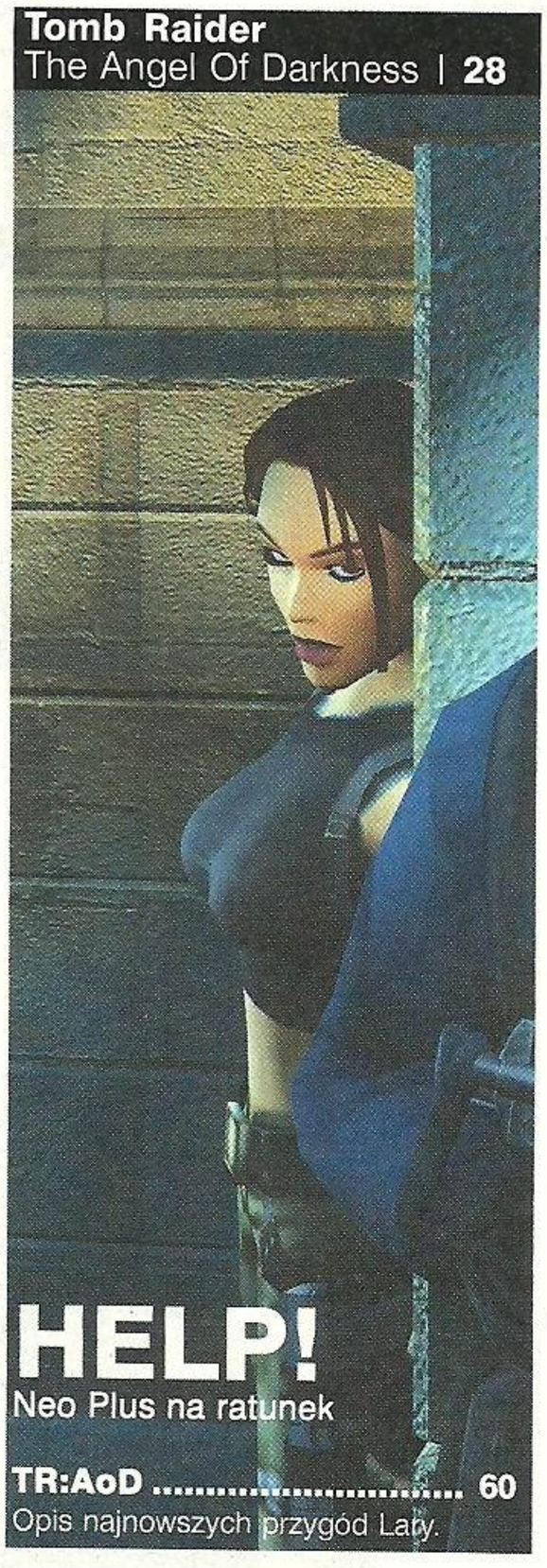
Ale jest i druga strona tego medalu. Dziś naprawdę trudno jest wymyślić coś nowego, zaskakującego graczy oryginalnością. Ważniejsze dla autorów są inne aspekty: prezencja, grafika, udźwiękowienie czy gorąca licencja. To w połączeniu z obawą o sprzedaż gry może zaowocować jedynie nieśmiałymi próbami wrzucenia czegoś nowego do sprawdzonego gatunku. Jak choćby prościutka możliwość rysowania własnych bohaterów w erpegu.

Wszystkie drogi prowadzą zatem do Japonii. W niej nadzieja. Oprócz wydawanych i u nas hitów pojawia się tam mnóstwo kreatywnych, szalonych pozycji, które nigdy nie ujrzą światła dziennego w Europie czy USA. Chciałbym zagrać w Tokimeki Memorial, drugą część symulatora komara Mr. Mosquito, czy Policenauts Hideo Kojimy. Obawiam się jednak, że raczej do tego nie dojdzie – żadna z amerykańskich czy europejskich firm nie wyda już gry licząc na sprzedaż kilku czy kilkunastu tysięcy egzemplarzy. Naturalnie potrzebujemy dopracowanych hitów, jak nowy Prince of Persia. Ale ten rynek krzyczy w rozpaczy o nowe pomysły, nowe połączenia gatunków gier. Jak Starsky & Hutch, jak Magic Pennel właśnie. Ale to już nie zależy od nas, pismaków, tylko od Was – kupujących gry.

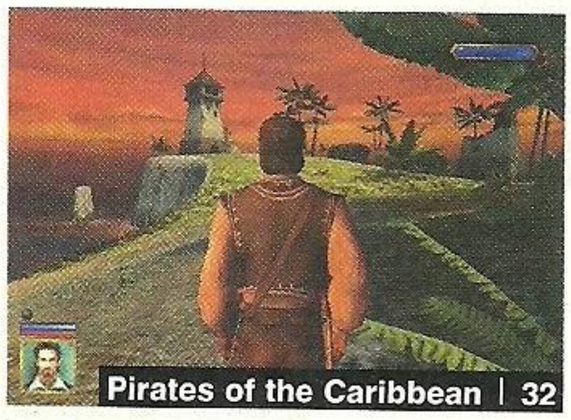
Gulash

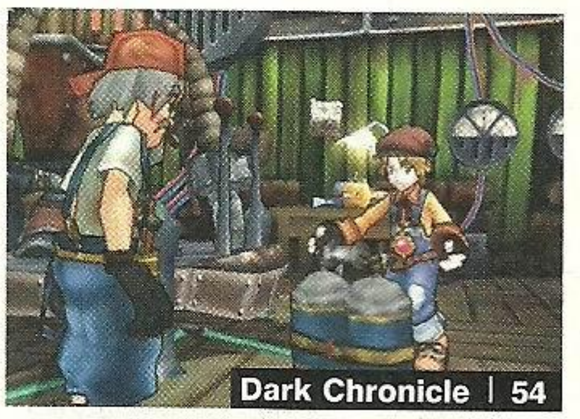
Robocza muza: Gangstarr - The Ownerz, Ashanti 2, Panjabi MC - Beware, Smolik - 2 Remixes, Metallica - St. Anger i oczywiście Ricky Martin - Almas de Silencio!

Greetz: Jaro - szacunek za to, że Ci się chce. Jack i Oleś - its coming, its coming! Damy radę!



TR:AoD **60**
Opis najnowszych przygód Lary.

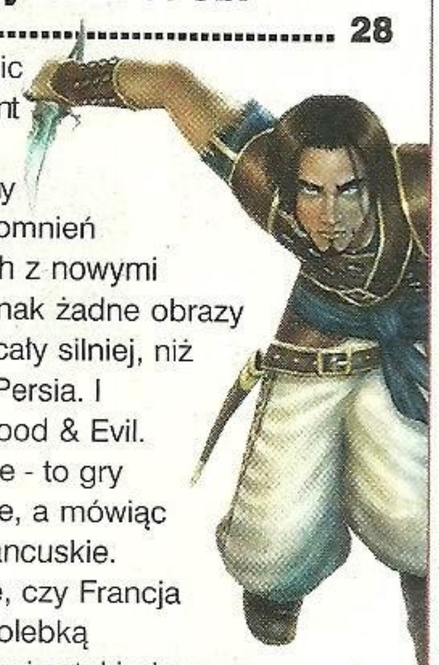




SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Zabójczy kwartet Ubi Softu **28**
Z Electronic Entertainment Expo przywieźliśmy wiele wspomnień związanych z nowymi grami, jednak żadne obrazy nie powracały silniej, niż Prince Of Persia. I Beyond Good & Evil. Co ciekawe - to gry europejskie, a mówiąc ściślej - francuskie. Na pytanie, czy Francja zostanie kolebką nowoczesnej sztuki gier video (podobnie jak kiedyś była ostoją dla wielu innych sztuk) jeszcze za wcześnie, ale jedno jest pewne: Francuzi robią to lepiej. Przyjrzyjmy się bliżej Prince Of Persia: The Sands Of Time, Beyond Good & Evil, XII oraz Rainbow Six 3.



NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Dino Crisis 3 ..... **10**
Survival Horror czy już strzelanina? Grabarz sprawdza w akcji japońską wersję trzeciej części znanego horroru - tym razem tylko na Xboxa.

True Crime: Streets of LA **17**
Luxoflux - ekipa znana choćby z fachowego Vigilante 8 (hej, pierwsza okładka N+ to właśnie V8!) powraca z grą aspirującą do miana pogromcy GTA.

Arc The Lad: Twilight of the Spirits **18**
Nie wiemy, czy Arc dotrze do Europy. Wiemy za to, że Banan sprawdził amerykańską wersję tego erpega.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Dark Chronicle **30**
Sequel Dark Cloud nareszcie wylądował w Europie.

Pirates of the Caribbean . **32**
Czy ma w sobie ducha Piratów na C64?

Tomb Raider The Angel Of Darkness **40**
Kilka lat przerwy wystarczyło, by Core zapomniało jak się programuje.

Mace Griffin: Bounty Hunter . **50**
Najlepszy, najbardziej bezwzględy łowca nagród wyrusza w bój.

Unlimited SaGa **50**
Czy najnowszy RPG Squaresoftu trzyma równie wysoki poziom, jak flagowe produkcje firmy?

Naval Ops: Warship Gunner **36**
Summer Heat Beach Volleyball **37**

Die Hard Vendetta **38**
The Italian Job **39**
Outlaw Volleyball **47**
WC Snooker 2003 ..... **48**
F1 Career Challenge **49**
Tour de France: CE **52**
Freestyle Metal-X **53**
Wario World **57**
Magic Pengel **58**

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior **62**
Super Mario Advance 4!

Gangsta's Paradise **64**
Sekrety Grand Theft Auto: Vice City.

Fight Club **66**
Turnieje, turnieje...

Neon **72**
Radosna twórczość...

Archiwalia **76**
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj.

FAQ **79**
Dość nietypowe wydanie FAQ.

Finisher **82**
Koniec, ale z zajawką.

Hotshots **83**
Najgorętsze screeny w tym miesiącu podane na kredzie. Pro Evolution Soccer 3!

9/10

90%

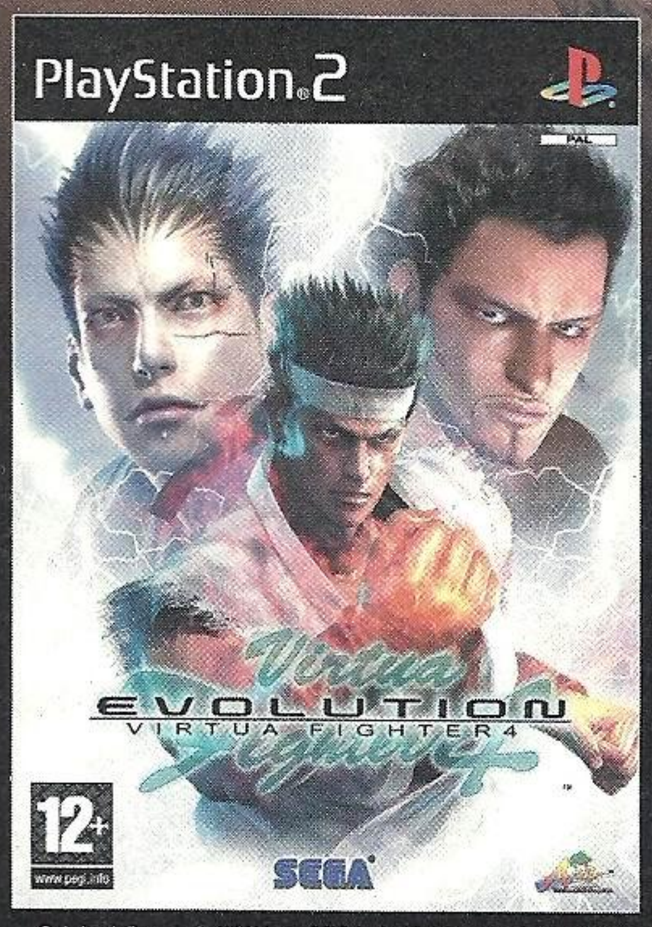
PSW
9/10

PSM2
87%

Sprzedaż wysyłkowa:
ULTIMA
(0-22)654-60-42
www.ultima.pl

WALKA SIĘ ROZWIJA. OBSESJA POZOSTAJE.

Virtua Fighter 4 Evolution: 2 nowych zawodników, 15 prawdziwych stylów walki, zwiększona grywalność, ulepszona grafika oraz unikalny tryb przygodowy



Original Game © SEGA © SEGA-AM2 / Sega, 2001, 2003

PlayStation 2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SEGA
www.sega-europe.com

news

newsflash

■ Microsoft pnie się do góry
Gigant z Redmont podał, że światowa sprzedaż Xboxa powoli zbliża się do granicy 10 milionów egzemplarzy. Microsoft ma także nadzieję (czyli: zakłada to w swoim planie finansowym), że do końca czerwca 2004 całkowita liczba sprzedanych Xboxów zamknie się w granicach 14.5 – 16 miliona egzemplarzy.

■ Sony i emulacja?
Internet obiegła ciekawa wiadomość: Sony poszukuje ekspertów z doświadczeniem przy pisaniu emulatorów starszych maszyn. Szczególnie tych, którzy pracowali nad emulatorami PS one na PC. Co ciekawe, firma wcale nie chce zakładyć im błyszczących kajdanków – programiści poszukiwani są do pracy nad nowym projektem. Co podsuwa na myśl następującą spiskową teorię: PS3 będzie sprzętowo kompatybilne z PS2, a także moc tego sprzętu pozwoli na emulację PS One. A może cała sprawa dotyczy PlayBoya?

■ Xbox dostanie dwie, a może trzy...
Po gościnnych występach na PS2, przygodówka Syberia zmierza również na Xboxa w dobrej cenie 20 dolarów. A co lepsze (albo i nie – patrząc na oceny wersji PC) na maszynę Billa zmierza również Unreal II. Gra zostanie odpowiednio zmodyfikowana, nabita dodatkami oraz przystosowana do Xbox Live – tyle przynajmniej mówi Atari.
Najciekawsza jest jednak ostatnia gra. Może o niej słyszeliście – nazywa się Vice City. Rockstar chce w ten sposób obejść ekskluzywność serii GTA na PS2. Vice City ma być identyczne jak wersja na PC. Ale ta informacja nie została jeszcze potwierdzona.

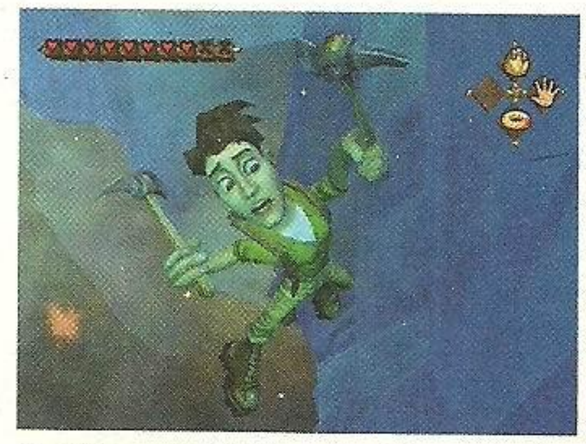
■ AM2 dłubie przy anime...
I to nie byle jakim – japończycy zrzeszeni pod flagą Segi pracują bowiem nad shooterem Macross. Co ciekawe, wydawcą będzie posiadające pełne prawa do tej serii Bandai.

■ ...i przy Shenmue 3!
To oficjalne – będzie Shenmue 3! Mało tego, AM2 zapowiedziało, że szykuje Shenmue 3 limited pak, w skład którego wejdą wszystkie trzy części, pozwalając graczowi na pełne rozkoszowanie się serią. Nie wiemy dwóch rzeczy: czy Shenmue 3 będzie ostatnią częścią sagi, oraz na jaką platformę zostanie wydana.

Pitfall Harry

■ **Developer:** Edge of Reality
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Activision
■ **Termin:** jesień 2003

Po okresie przeciętnych remake'ów klasycznych gier (że wspomnimy tylko Froggera, Prince of Persia 3D na Dreamcasta, czy Centipede) świta światełko w tunelu. Prince of Persia wreszcie doczekał się rewelacyjnej kontynuacji, a przy okazji przyszedł też czas na przypomnienie graczom jednej z pierwszych i najsłynniejszych platformówek, jakie kiedykolwiek powstały. Pitfall... To był klasyk nad klasyki – przeniesieniem przygód Harrego na konsole nowej generacji zajmuje się mało znana firma Edge of Reality. Ale idzie im to nieźle i Pitfall Harry zapowiada się na naprawdę solidny kawałek platformówki. Choć nie należy się spodziewać, że wniesie wiele nowego do gatunku.

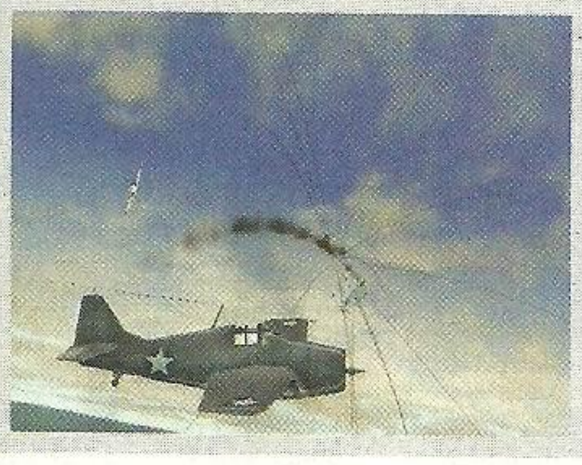


Znajdziemy tu wiele nawiązań do oryginalnego Pitfall z Atari 2600 – huśtanie się na lianach, krokodyle i oczywiście jamy, w które Harry będzie wpadał. W końcu tytuł zobowiązuje (pit – ang. jama, dziura, fall – ang. upadek). Ale, zgodnie z duchem czasu, teraz wszystko będzie trójwymiarowe, a Harry nie będzie tak podatny na śmiertelne wypadki jak w oryginalnej grze, gdzie każda wizyta w paszczy krokodyla kończyła się śmiercią patykowatego bohatera. Będzie szansa na ucieczkę, oczywiście jeżeli gracz wykaże się refleksem i umiejętnościami.
Pitfall Harry według zapowiedzi będzie bardzo zróżnicowaną przygodówką – pięćdziesiąt poziomów to całkiem sporo, ale gdyby były klepane na jedno kopyto to gracz szybko by się nimi znudził. Będą zatem między innymi levele zbliżone do tych, które znamy z Crasha, a także obszerne lokacje do eksploracji.
Oczywiście krajobrazy również będą się zmieniać – jaskinie, dżungla, kopalnie, góry czy starożytne ruiny - to wszystko zwiedzi nasz dzielny Harry. Zgodnie z najnowszą modą bohater platformówki nie może obejść się bez broni rażącej na odległość – w tym wypadku będzie to proca. Oprócz tego na wyposażeniu Harrego będą: smrodliwe bomby, latarka, mała tratwa oraz menażka (jedzonko przywraca zdrowie).

Secret Weapons Over Normandy

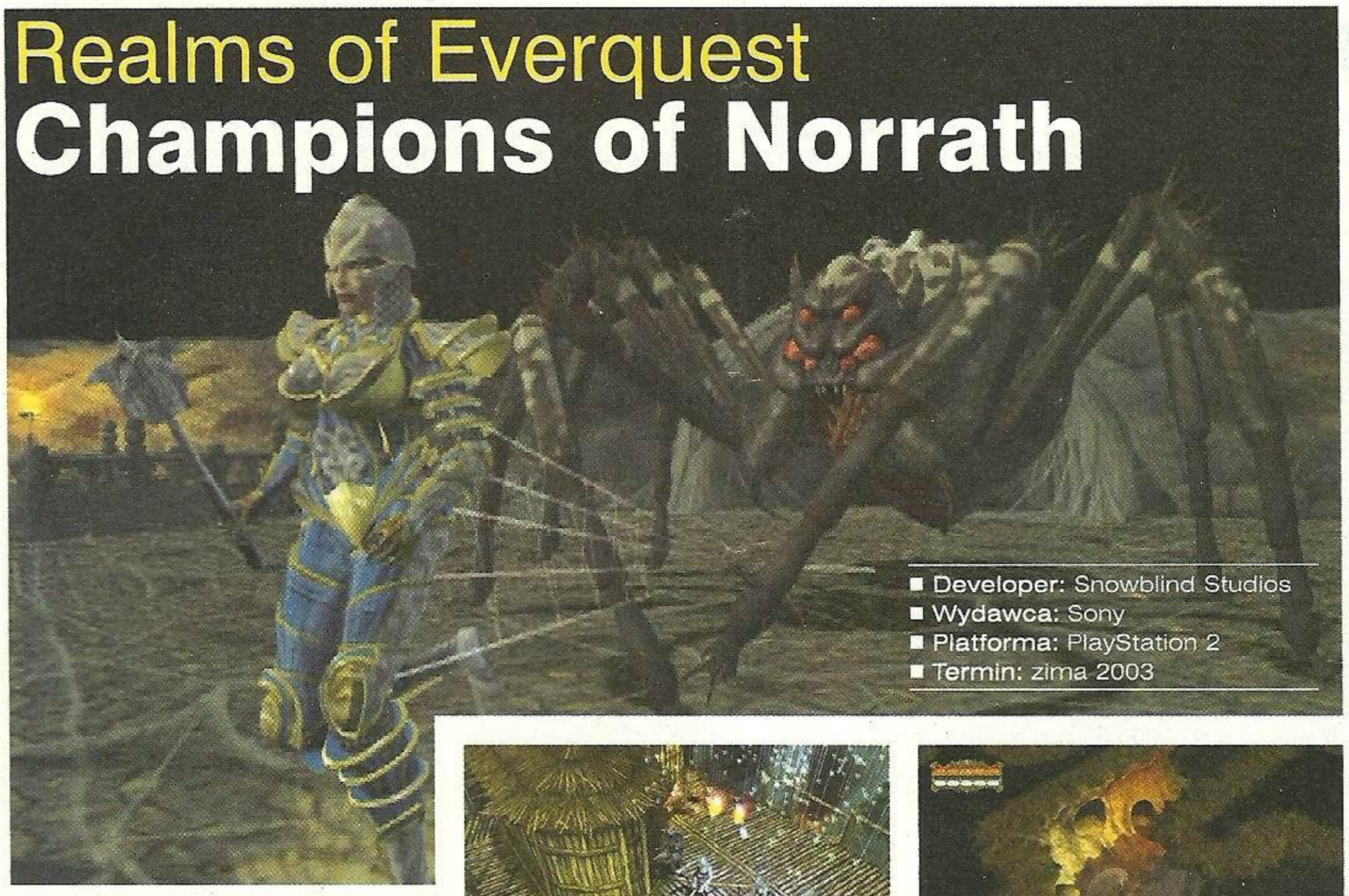
■ **Developer:** Totally Games / Lucas
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Wydawca:** Activision
■ **Termin:** wrzesień 2003

Uwaga, uwaga! Aby stworzyć tę pozycję, LucasArts zwróciło się do niejakiego Lawrence Hollanda – pana odpowiedzialnego między innymi za kultowe symulatory kosmiczne X-Wing, TIE-Fighter i X-Wing vs TIE Fighter. Tym razem jednak nie zagrzejemy miejsca w kosmosie - zespół Hollanda pracuje nad rozrywkową, konsolową symulacją o podłożu historycznym. Akcja gry przeniesie nas bowiem w czasy Drugiej Wojny Światowej, gdzie będziemy aktywnie uczestniczyć między innymi w bitwie o Wielką Brytanię, w walkach nad wyspą Midway, czy wreszcie wesprzemy dzielnych żołnierzy lądujących na plaży podczas słynnego D-Day.
Gracz zasiądzie za sterami wielu maszyn – w tym P51 Mustang i P38 Lighting. Jakimś cudem polata nawet na prototypowych Messershmittach Me 163 Komet i Me 262 z napędem rakietowym. W niektórych misjach zaś wcieli się po prostu w strzelca zamkniętego w maleńkiej wieżyczce superfortecy B-17. Misji będzie trzydzieści, w kilkunastu teatrach wojennych operacji. Ale symulator to nie wszystko, czym zajmuje się Totally Games. Olbrzymi nacisk położony zostanie także na linie fabularną. Będzie więc prawdziwy scenariusz, z dialogami i licznymi przygodami młodego pilota. Widzieliśmy fragment gry - podczas walki powietrznej towarzysze broni krzyczą do siebie informując się o zbliżającym się niebezpieczeństwie, a na ekranie znajduje się często kilkadziesiąt samolotów. SWON zapowiada się naprawdę interesująco i mamy tylko nadzieję, że konsolowe wersje nie zostaną jakoś drastycznie ogłupione – w końcu my też lubimy trudne wyzwania.



■ Ważący 30 megabajtów zwiastun FIFA 2004 znajdziecie pod adresem **ftp://ftp.gameplex.ch/Movies/F/FIFA_2004_Organic.zip**

Realms of Everquest
Champions of Norrath



■ **Developer:** Snowblind Studios
■ **Wydawca:** Sony
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Termin:** zima 2003

Połaczenie mocy Snowblind Studios, developerów Baldur's Gate: Dark Alliance oraz świata EverQuest ma szansę okazać się potęgą. Taka fuzja zaowocuje już wkrótce grą Champions of Norrath: Realms of EverQuest. Nie tylko nazwa developera budzi skojarzenia z BG - sama gra będzie przypominała tę pozycję, będąc niemal klasycznym przykładem action RPG działającym w oparciu o ten sam silnik graficzny.

Rozgrywająca się kilkaset lat przed pierwszym EverQuestem fabuła nie będzie zbyt oryginalna. Wybierając jedną z pięciu klas postaci (Barbarian Warrior, Dark Elf Shadow Knight, High Elf Cleric, Wood Elf Ranger oraz Erudite Wizard, każda dostępna zarówno w wersji żeńskiej, jak i męskiej) będziemy mieli za zadanie - po raz kolejny - ocalić świat. Jak obiecuje developer, w CoN zawartych zostanie

ponad 50 pobocznych questów umożliwiających oderwanie się od głównego wątku. Pojawi się także generator poziomów, który za każdym razem stworzy dla graczy nowe układy podziemi, różne rodzaje broni i mnóstwo czarów do wykorzystania. Warto wspomnieć, że broń w CoN będzie tworzona losowo, poprzez dodawanie przedrostków oraz przyrostków do bazowego modelu broni. Zaowocuje to oczywiście olbrzymią liczbą możliwych kombinacji i zapewne ucieszy wielbicieli mozolnego wyposażania postaci w jak najlepszy sprzęt.

Nie zabawą w pojedynkę jednak gracz żyje i - jak widać – autorzy dobrze o tym wiedzą.

W Champions of Norrath otrzymamy zatem tryb multiplayer, pozwalający na zabawę w cztery osoby jednocześnie zarówno dzięki Network Adaptorowi (co cieszy - żadnych dodatkowych opłat za grę online!), jak i multi-tap'owi. Niestety,
w trybie Online nie pojawi się możliwość komunikacji głosowej ani obsługa klawiatury. Wprawdzie po naciśnięciu odpowiedniego przycisku na ekranie pojawi się mała klawiaturka umożliwiająca wpisanie kwestii przy pomocy pada, jednak w ferworze walki może się to okazać zbyt uciążliwe.

Przy okazji grafiki nie da się uniknąć porównania do poprzedniej gry Snowblind Studios. Otoczenie wygląda tak samo dobrze, jak w Baldur's Gate: Dark Alliance. Oczywiście obecne są kosmetyczne poprawki i ulepszenia, jednak ogólne wrażenie jest porównywalne. Postacie wyglądają za to zdecydowanie ładniej. Są gładsze, ładniej zaokrąglone (autorzy chwalą się czterokrotnie większą liczbą polygonów przypadającą na postać niż w BG:DA). Silnik ma pozwalać na umieszczenie na ekranie 40. postaci jednocześnie . Dawać nam to.

FIFA 2004

■ **Developer:** EA Sports
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** EA
■ **Termin:** wrzesień 2003

Zwykle każda kolejna edycja Fify obchodzi nas mniej więcej tyle, co zeszłoroczny śnieg. Tym razem jednak może być inaczej, przynajmniej jeśli chodzi o PlayStation 2. A to z powodu obsługi Network Adaptora, czyli możliwości gry przez Internet z innymi graczami i uczestniczenia w zapowiedzianych przez Electronic Arts turniejach. Wyobraźcie sobie jak przyjemne

mogą być mecze międzypaństwowe... "Długa piłka od siostry Hajto do Niedzielana i goooool! Polska wygrywa 3:0 z Anglią, proszę państwa co za spotkanie!"

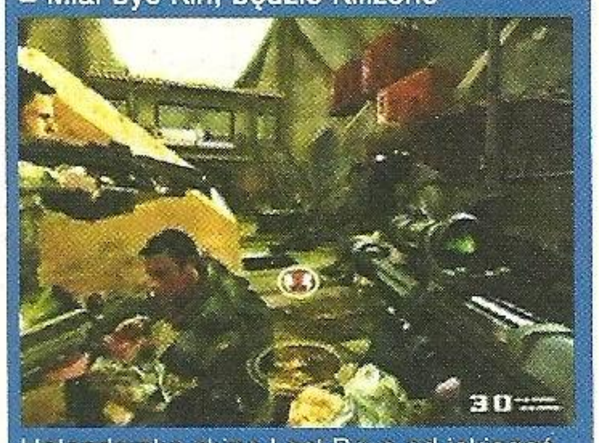
Wracamy na Ziemię. Oprócz Sieci EA jak co roku obiecuje zmiany. Tym razem mają objąć zarówno tryby, jak i rozgrywkę. Dla samotnego gracza autorzy szykują przede wszystkim specjalny tryb kariery, bazowany

na reputacji zdobywanej podczas kolejnych pojedynków. EA grzebie też nieco przy aspektach zdrowia i psychiki graczy – na przykład możemy spodziewać się bardziej zaciętych pojedynków derbowych, albo przeziębienia obrońcy przed ważnym spotkaniem. A co powiecie na możliwość połączenia Fify z nowym menadżerem EA, Total Club Manager? Prowadząc drużynę w grze menedżerskiej możliwe będzie wyeksportowanie danych do Fify, „ręczne" zagranie meczu i wgranie danych z powrotem do menedżera. A będzie tego jeszcze więcej, jak choćby całkowicie nowy system podawania, czy (podobno) wreszcie poprawne zachowanie poszczególnych formacji w zespole.

Zobaczymy jak to będzie naprawdę, ale – niczym Fox Mulder – chcemy uwierzyć.

newsflash

■ **Miał być Kin, będzie Killzone**

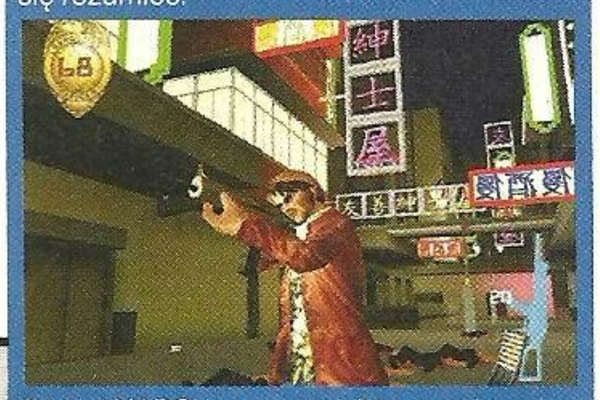


Holenderska ekipa Lost Boys od jakiegoś czasu dłubała przy shooterze fpp zatytułowanym Kin na wszystkie konsole nowej generacji, aż pewnego dnia w biurach firmy pojawiła się wizytacja z Sony Europe. Po zaprezentowaniu gry Lost Boys zostali natychmiast zakontraktowani do wypuszczenia Kin tylko na PlayStation 2, dostali furę pieniędzy na wydatki i półtora roku na dokończenie tej pozycji. Od tej pory cała produkcja gry zeszła do podziemi i jest o niej bardzo cicho, a to z kilku powodów. Po pierwsze, ma to być odpowiedź Sony na Halo 2 (multiplayer w sieci, headset itp). Po drugie, kilka osób, które widziały prezentację video Kin twierdzi, że to najpiękniejsza gra na PlayStation 2 i ta konsola nie widziała jeszcze takiej grafiki. Gra zmieniła tytuł na Killzone i konsekwentnie określana jest przez pracowników Sony jako Halo-killer. Oto fruwający w sieci pierwszy, dość nędznej jakości screenshot. Więcej o Killzone napiszemy pewnie za rok (ha, ha).

■ **Trójka od Midway**

Midway zapowiedziało, że ESPionage – skradanka z nadprzyrodzonymi mocami bohaterów – została przesunięta na 2004 rok. Jak zwykle ma to dać autorom więcej czasu na doszlifowanie produktu.

A w tym samym czasie Midway podało pierwsze szczegóły na temat dwóch nowych produkcji: Area 51 oraz NARC. Area 51 to stara gra wykorzystująca pistolety świetlne – teraz będzie to shooter fpp z obsługą Internetu (PS2 i Xbox), w którym gracz wcieli się w porucznika Nicka Crossa szalejącego po słynnej bazie na pustyni Nevada. Bazie pełnej obcych, ma się rozumieć.



Z kolei NARC (na screenie) to remake scrollowanego shootera traktującego o wojnach z gangami narkotykowymi. Remake w pełnym 3D, z odświeżoną grafiką i mnóstwem strzelania. Na pierwszy rzut oka przypomina trochę uliczne levele z Dead to Rights.

■ **3 miliony Mistrzów Szefów**

Halo przekroczyło właśnie 3 miliony sprzedanych egzemplarzy na świecie. To wielki sukces. Całkowicie zasłużony.

■ **Xboxero i GameTube**

Plotki mówią o używanych przez developerów nazwach kodowych dla następców Xboxa i GameCube. Są to odpowiednio „Xenon" i „N5". Naturalnie trudno liczyć, że tak będą nazywać się nowe konsole, choć w przypadku Microsoftu... kto wie...

■ **Mission Impossible: Operation Surma** - kilka filmów z gry znajdziecie pod adresem ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/mission_movies.zip

Headhunter: Redemption

■ **Developer:** Aruze
■ **Platforma:** PlayStation 2, Xbox
■ **Wydawca:** Sega
■ **Termin:** 15 październik 2003

W sequelu Headhuntera gracz ponownie wcieli się w rolę łowcy nagród Jacka Wade'a, tyle, że o dwadzieścia lat starszego – bowiem akcja przeniesie nas w przyszłość. Naszemu bohaterowi z pomocą przyjdzie seksowna Leeza X, odgrywająca znaczącą rolę w scenariuszu. Para łowców musi zapobiec ogólnoświatowej konspiracji, na której ślad natrafiają udaremniając przemyt broni na olbrzymią skalę.

„Łącząc w sobie zakręconą fabułę przypominająca Hollywoodzkie thrillery z gorączkową walką widzianą z perspektywy trzeciej osoby, turbodoładowaną jazdą i strategicznymi, skradankowymi zagraniami, Headhunter: Redemption z pewnością pokaże ciemną, nieodkrytą dotąd stronę Segi." - powiedział Mike Fischer, wiceprezydent do spraw marketingu SoA. Zobaczymy, Mike.

W ukończonej grze znajdziemy dwa współżyjące ze sobą światy – pierwszy to „Above", czyli wysoko rozwinięte miasto ze szklanymi domami. Jego mieszkańcy są kontrolowani przez media i megakorporacje. Natomiast „Below" to

podziemna kolonia dla kryminalistów, bandziorów i wszelkiej maści plugastwa. Grafika wygląda bardzo schludnie, chociaż czasami drażni nadmiar rozmywającego obraz filtra. Momentami przywodzi to na myśl Vice City z włączonymi smugami, podkręconymi na 200 procent.

Widzieliśmy, jak Jack przykleja się do ściany, wychyla zza rogu z gnatem w łapie, wspina na krawędź, podciąga na rurkę by pozostać nie zauważonym i robi całą masę kolejnych rzeczy typowych dla bohatera skradanki. Oryginalny i ciekawy natomiast

wydaje się być klimat i intrygujące zależności łączące światy nad- i podludzi.

MI: Operation Surma

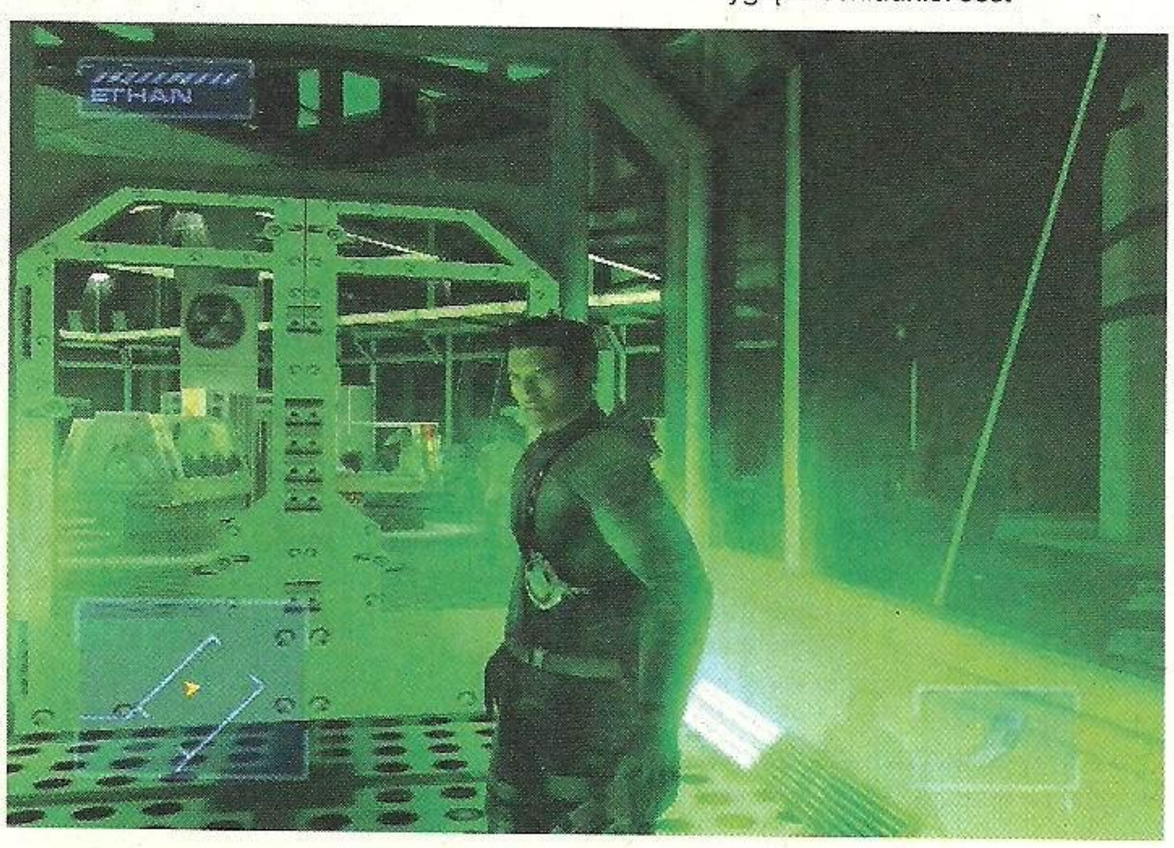
■ **Developer:** Paradigm Ent.
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** ?

Atari opublikowało wreszcie informacje i shoty ze swojej najnowszej produkcji opartej o filmową licencję Mission Impossible! Gra nosi tytuł MI: Operation Surma i wiadomo już, że ukaże się na wszystkich platformach - włącznie z GBA. Developerem jest zaś grupa o nazwie Paradigm Entertainment, znana wcześniej z takich pozycji jak Terminator: Dawn of Fate czy Spy Hunter .

Operation Surma pozwoli nam wcielić się w rolę Ethana Hunta, najlepszego agenta organizacji IMF, który zostaje wysłany by zbadać co dzieje się w budynkach koncernu Surma. Istnieją przypuszczenia, że firma przeprowadza niebezpieczne testy nowej broni i jest w trakcie tworzenia wirusa komputerowego o kryptonimie Ice Worm. Nowe MI będzie skradanką z elementami przygodowymi. Nie bez powodu screeny budzą skojarzenia ze Splinter Cell; to jest bezczelna kopia gry z Samem Fisherem w roli głównej. Hunt nawet robi identyczny szpagat nad głowami strażników, opierając nogi o ściany. Ethan może zaciągnąć nieprzyjaciół do czytnika linii papilarnych, schować się w cieniu przed patrolującymi korytarz strażnikami... No tak. To już było. Nie było natomiast scen zapożyczonych bezpośrednio z obu części filmu; między innymi słynnego zjazdu przez szyb wentylacyjny do laboratorium, które zostanie w grze pieczołowicie odtworzone. Będzie także możliwość robienia zdjęć twarzy nieprzyjaciół i wysyłania ich do Luthera (w tę rolę wciela się nie kto inny, jak odtwarzający tę postać w filmie Ving Rhames!), który przygotuje odpowiednie maski. Bez nich nie byłoby przecież Mission: Impossible.

Grafika wygląda schludnie. Jest

odpowiednia gra świateł, wysoka rozdzielczość tekstur, ale nie prezentuje się to tak okazale jak produkcja Toma Clancy'ego na Xboxa. Gra utrzymana jest w ciemnoszarych i zielonych kolorach, a w rogu ekranu widnieje mały radarek, przez co całość przywodzi na myśl połączenie Splintera z Hunterem. Trochę wcześniej, bo jeszcze podczas E3, Atari pokazało fragment gry z wersji na PS2, z którego wyraźnie wynikało, że chowanie się w cieniu i unikanie kontaktu z wrogiem będą żywiołami tej gry. Pamiętając poprzednią Mission: Impossible, wydaną na PSX i N64, spodziewamy się gry conajmniej niezłej.



newsflash

■ **„Zarżnęliście Star Treka! Płaćcie!"**
Activision złożyło do sądu pozew przeciwko koncernowi Viacom, właścicielowi m.in. Paramount Pictures, CBS i MTV. Sprawa dotyczy złamania umowy zawartej w 1998 roku, która dotyczyła praw do licencji Star Trek. Activision wydzierżawiło wówczas na dziesięć lat prawo do pisania gier opartych na świecie Star Treka, natomiast Viacom zobowiązał się zapewnić odpowiednia promocję kolejnych filmów w telewizji. Ponieważ Viacom zarzuciło produkcji następnych odcinków serialu, Activision uznało, że kontrahent złamał warunki umowy. Z oficjalnego raportu Activision możemy dowiedzieć się między innymi, że „przez swoje działania, Viacom doprowadził do rozkładu niegdyś uwielbianego świata Star Trek". Ponieważ gry oparte na filmowej licencji nie sprzedają się tak dobrze, jak powinny, Activision zażądało odszkodowania i zerwało umowę.

■ **Ostatnie podrygi automatów**
Japan Amusment Machinery Manufacturers Association (w skrócie JAMMA) zapowiedziało kolejną imprezę poświęconą grom na automatach. Nazywa się to Amusement Machine Show, a odbędzie się w dniach od 11 do 13 września, w Tokio. Ludzie nie związani bezpośrednio z rynkiem gier będę mieli wstęp na targi jedynie ostatniego dnia. Można spodziewać się kilku ciekawostek – udział w imprezie zapowiedziały wszystkie liczące się firmy!

■ **Slater = Carnby!**
Jak donosi Hollywood Reporter, Christian Slater zgodził się zagrać główną rolę w filmie opartym na licencji Alone in the Dark! Aktor wcieli się oczywiście w główną rolę, czyli postać Edwarda Carnby. Zdjęcia rozpoczynają się 14 lipca. O fabule wiadomo tylko tyle, że pojawi się Wyspa Cieni znana z części The New Nightmare. Zapraszamy do piekła!

■ **Capcom traci Okamoto-sana**
Yoshiki Okamoto, jeden z ojców serii Street Fighter i Resident Evil postanowił odejść z Capcom! Ich współpraca, trwająca od 1983 roku, zakończyła się 20 czerwca. Jak twierdzi Yoshiki, przyczyna jego rezygnacji leży głównie w różnicach poglądów. Nie było jednego, wielkiego powodu – to raczej sprawa nagromadzenia się drobnych nieporozumień i różnic w opiniach. 42-letni Okamoto nie ma jednak zamiaru odchodzić na emeryturę i postanowił założyć własną firmę developerską. Na razie występuje ona pod mało europejską nazwą Okatuku i ma już swoja stronę internetową. Czy stary wilk jeszcze czymś nas zaskoczy? I kto w takim razie dowiezie Resident Evil 4?

■ **Back to da roots... Znowu?!**
Midway zapowiedziało nową kompilacje swoich starych hitów, pod tytułem Midway Arcade Treasure. Zestaw klasyków ukaże się na GC, PS2 i Xboxie, a zawierać będzie następujące tytuły: Spy Hunter, Defender II, Gauntlet, Joust, Paperboy, Rampage, Marble Madness, Robotron: 2084, Smash TV, Joust 2, Bubbles, RoadBlasters, Blaster, Rampart, Sinistar, Super Sprint, 720°, Toobin, Klax, SPLAT!, Satan's Hollow i Vindicators. Do tego dojdą jeszcze wywiady z twórcami gier, fragmenty historii i tryb dla dwóch graczy.

UWAGA!!! SPRAWDŹ NOWE CENY GIER UŻYWANYCH!

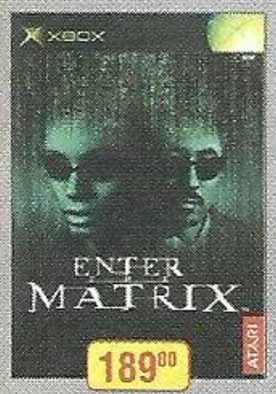
RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

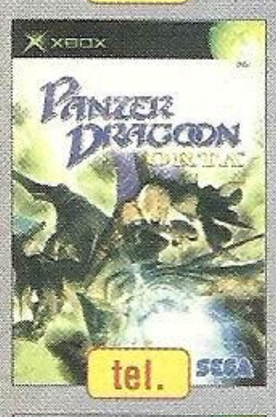
WYPRZEDAŻ

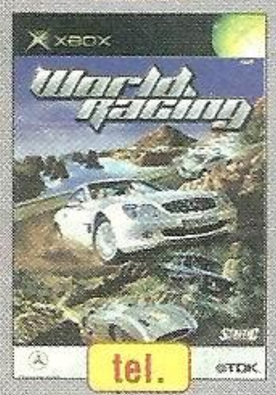
COLIN 3 159,-	PS2
GTA 3 (używane) 79,-	PS2
GTA VICE CITY 179,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
GATEWAY 169,-	PS2
PANZER DRAGON ORTA 179,-	XBOX
METROID PRIME 169,-	GAME CUBE
WRC 2 159,-	PS2
TUROK EVOLUTION 119,-	PS2
PRIMAL 189,-	PS2



X-BOX

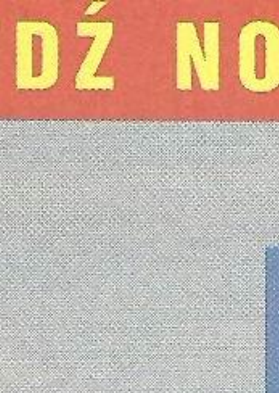
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	990,-	750,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	139,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	199,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	199,-	159,-
ENCLAWE	199,-	129,-
F1 2002	199,-	129,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HUNTER	199,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199,-	149,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SPLINTER CELL	199,-	119,-
SPYHUNTER	199,-	119,-
SSX TRICKY	199,-	119,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
THE THING	199,-	149,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TRANSWORLD SURF	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	139,-
WORLD RACING	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

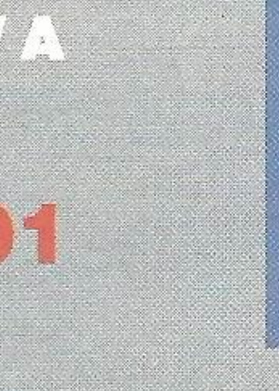


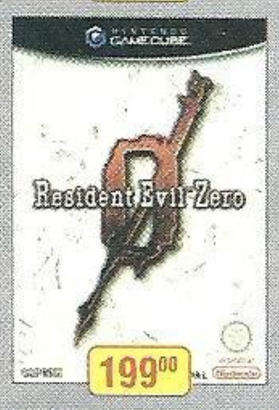


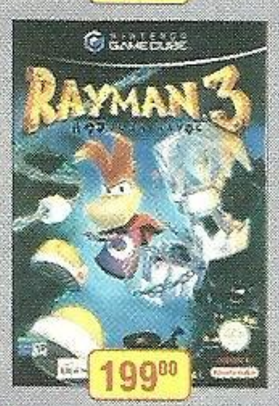
G-CUBE

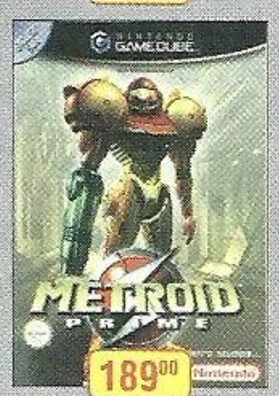
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	799,-	649,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNESS	199,-	149,-
EXTREMA G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-

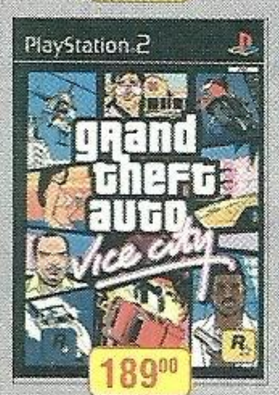










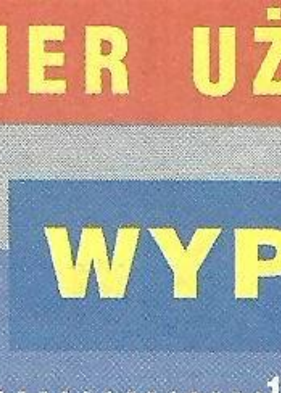


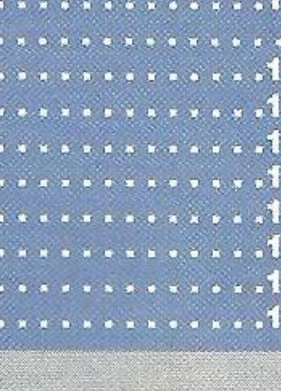
G-CUBE

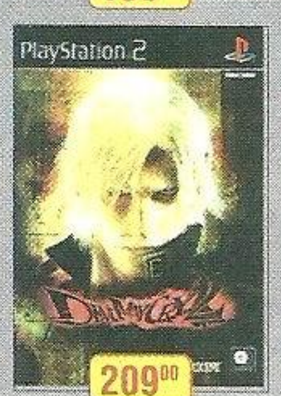
	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

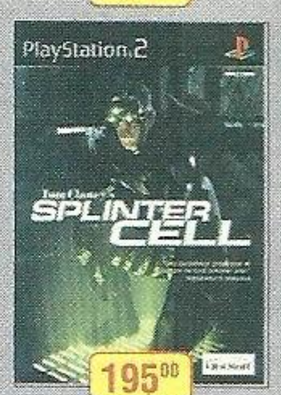
PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	949,-	649,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	139,-	119,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	99,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BEN HUR	199,-	139,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	119,-
ETERNAL RING	199,-	99,-
EXTERMINATION	199,-	99,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	199,-	149,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	139,-	89,-
GTA VICE CITY	195,-	139,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HERDY GERDY	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-









PS 2

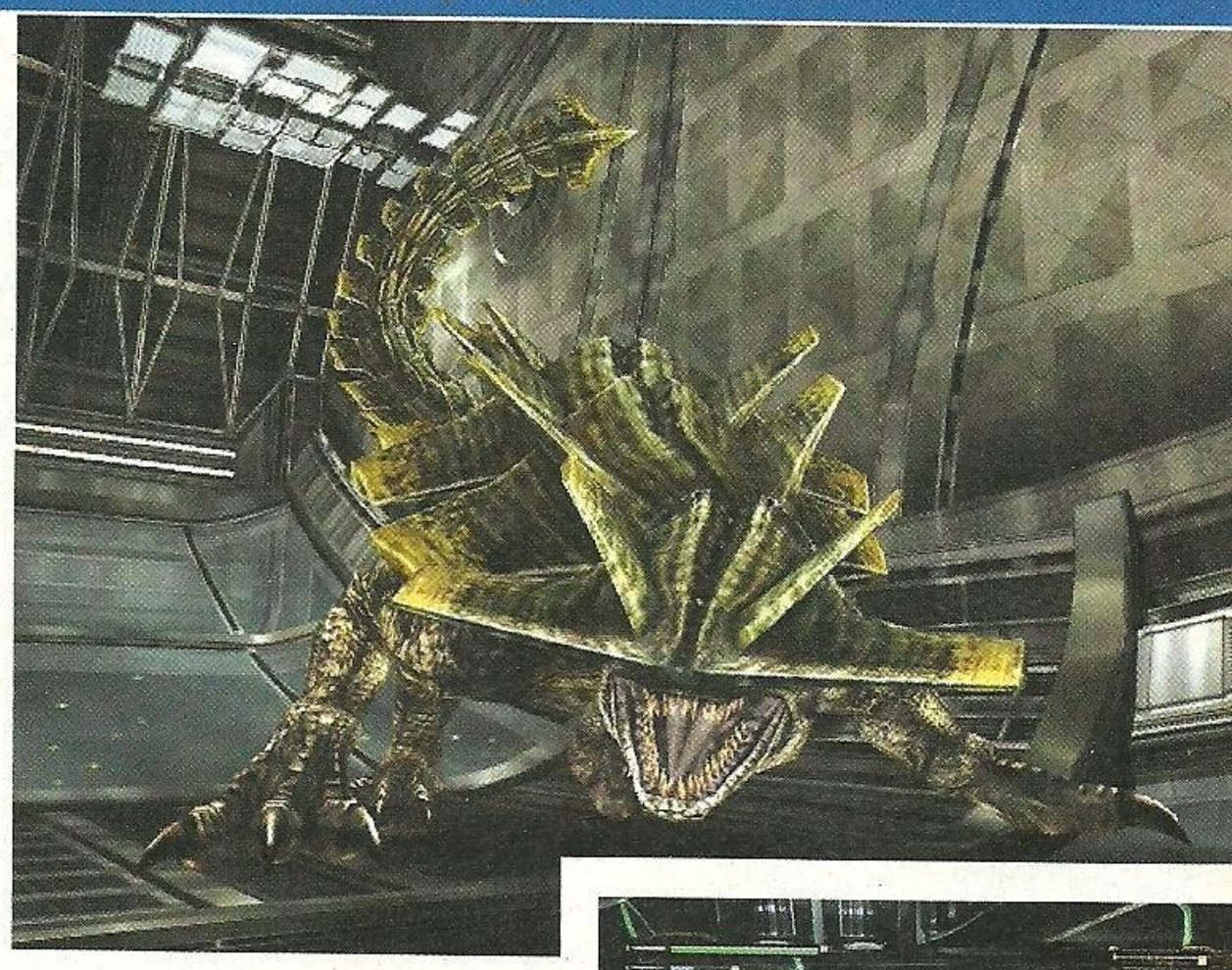
	NOWE	UŻYW.
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
MX 2002	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	99,-
SAMURAI	199,-	99,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX	149,-	89,-
SSX 2	199,-	89,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	199,-	99,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE MARK OF KIR	209,-	149,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UFC THROWDOWN	209,-	129,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

SILENT HILL 3	tel.
SOCOM	tel.
THE HULK	tel.
TOMB RIDER	tel.
VIRTUA FIGHTER 4 EVOL.	tel.
WOLFENTSEIN	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

■ Oficjalna strona Capcom o Dino Crisis 3 jest przeuboga - być może coś się ruszy, gdy gra będzie zmierzać w stronę USA i Europy. Polecamy film z **ftp://ftp.sunet.se/pub/pc/games/gamershell/movie/dino_crisis_3.zip**



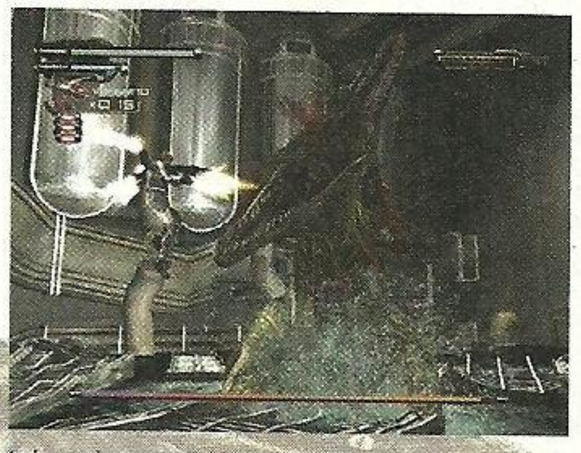
Dino Crisis 3

- **Developer:** Capcom
- **Platforma:** Xbox
- **Wydawca:** Capcom
- **Termin:** jesień 2003

Dino Crisis 3 zawitał do miasta – choć na razie w Kraju Kwitnącej Wiśni. Co wie przeciętny gracz o tej serii? Że jest o dinozaurach, że jest mroczna i że to survival horror. W DC3 żadna z tych informacji właściwie się nie sprawdza.

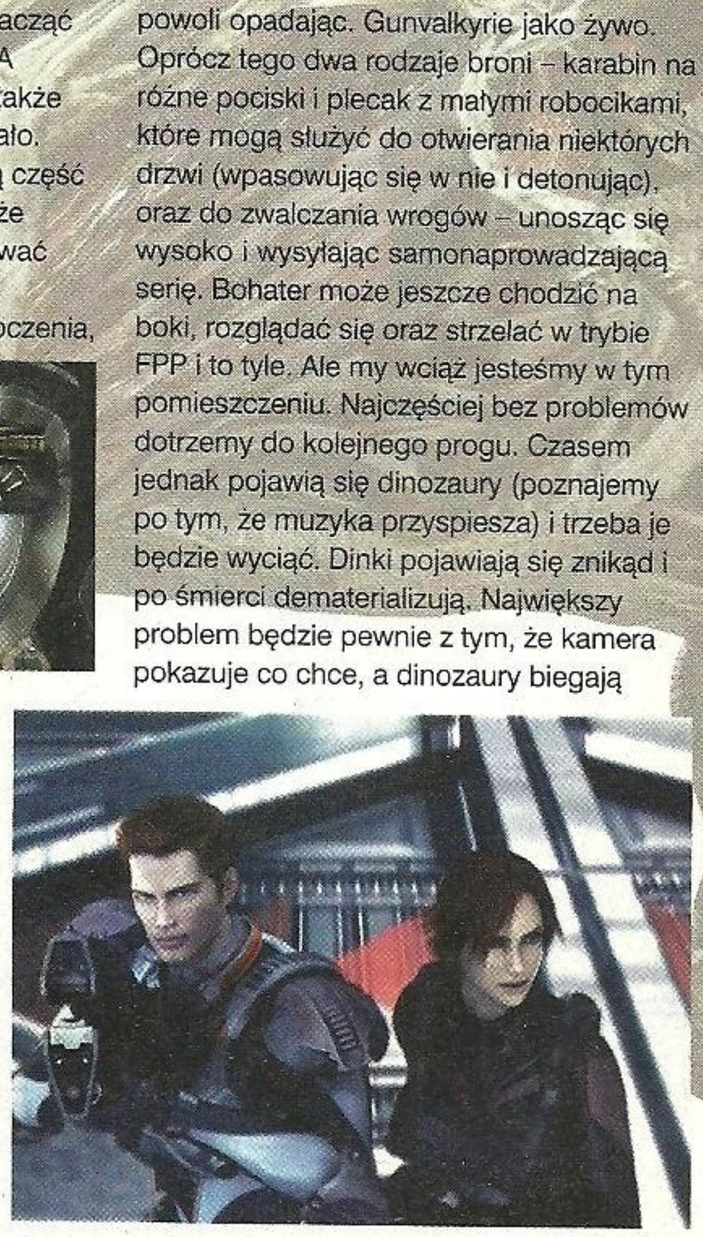
Scenariusz trzeciej części (jak widzicie na obrazkach dziejącej się w klimatach futurystycznych i to w kosmosie) nie ma nic wspólnego z poprzednimi. Klimat nieco a la film „Ukryty Wymiar". Rok 2548. Statek kosmiczny odnajduje wrak pewnej porzuconej stacji, gdzieś w okolicach Oriona. Żadnych oznak życia na pokładzie. Dzielna dwuosobowa załoga wyrusza na jej penetrację w małej kapsule. Reszta osłania im tyły w bezpiecznej odległości na pokładzie statku-matki. W pewnej strasznej chwili luki torped opuszczonego statku otwierają się i soczysta salwa zdmuchuje statek-matkę do historii. Dzielna dwójka załogantów wyrzucona z kapsuły, ląduje (z pomocą magnetycznych butów) na powłoce tajemniczego statku. Chcą, czy nie – trzeba wleźć do środka. Wchodzą zatem, a tam cicho... ciemno, ale jeden pstryczek-elektryczek przywraca oświetlenie w okolicy. Chorobcia – wszystko działa. Co jest grane? Zza uchylonych drzwi dochodzi jakiś jęk. Zaglądają do środka i... okazuje się, że ocalał jeszcze jeden załogant. Ocalał jednak tylko po to, by za chwilę umrzeć. Do hali, w której się znajdują wpada mianowicie wielki, jakby pozbawiony skóry tyranozaur i miażdży biedaka w stalowym iście uścisku. Krótka ucieczka przez korytarze i zaczynamy grać.

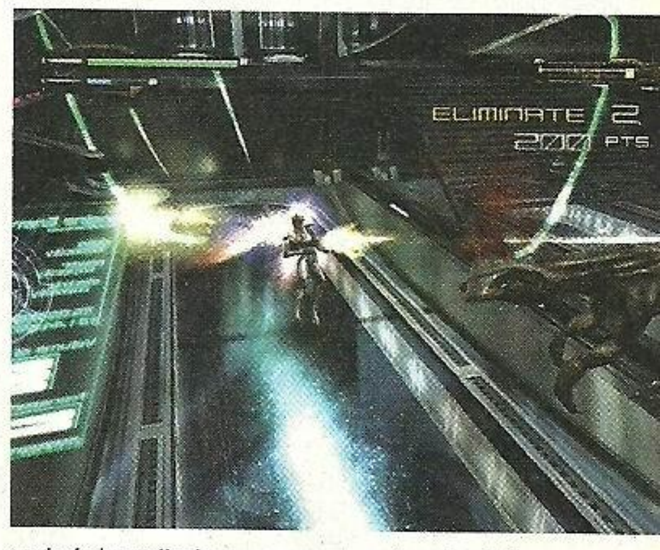
Tak kończy się intro. Odtąd okaże się, że choć filmiki przerywnikowe są dość obrzydliwe w wymowie (robaki zjadające dinozaury i pełzające im pod skórą), to całość przypomina raczej... Gunvalkyrie. Po pierwsze strzelanie do wypełzających wrogów. Sterowanie klasyczne i mocna opcja autocelowania, ponieważ nie można dowolnie ruszać kamerą. To okaże się największym mankamentem gry w momencie, kiedy trzeba będzie zacząć skakać. A skakania także będzie niemało. Przez większą część gry okaże się, że trzeba wyszukiwać miejsca do wskoczenia,



tajemnicze przejścia i platformy na opuszczonym statku – zupełnie jak w Devil May Cry, ale kamera pracuje tu jeszcze gorzej. Dziwne dinozaury nie są też prawdziwymi potworami. Czym są – nie powiem, bo zepsułbym Wam zabawę w poznawanie scenariusza. Podpowiem tylko, że pomysł oklepany maksymalnie i w grach, i nawet w filmach.

Jak zatem wygląda rozgrywka? Wchodzimy do pomieszczenia, oglądamy mapę, żeby odnaleźć wyjście (chyba, że rzuca się w oczy samo), a następnie próbujemy dotrzeć. W tym celu możemy odpalić jetpack na dwa sposoby. Pierwszy pozwala unieść się lekko nad grunt i śmigać. Jeśli pod nami jest przepaść – opadniemy powolutku. Drugi tryb, to po prostu odrzutowy skok. Dopuszczalne są więc możliwości - wciskamy lewitację, skok i lecimy sobie jeszcze daleko, daleko – powoli opadając. Gunvalkyrie jako żywo. Oprócz tego dwa rodzaje broni – karabin na różne pociski i plecak z małymi robocikami, które mogą służyć do otwierania niektórych drzwi (wpasowując się w nie i detonując), oraz do zwalczania wrogów – unosząc się wysoko i wysyłając samonaprowadzającą serię. Bohater może jeszcze chodzić na boki, rozglądać się oraz strzelać w trybie FPP i to tyle. Ale my wciąż jesteśmy w tym pomieszczeniu. Najczęściej bez problemów dotrzemy do kolejnego progu. Czasem jednak pojawią się dinozaury (poznajemy po tym, że muzyka przyspiesza) i trzeba je będzie wyciąć. Dinki pojawiają się znikąd i po śmierci dematerializują. Największy problem będzie pewnie z tym, że kamera pokazuje co chce, a dinozaury biegają

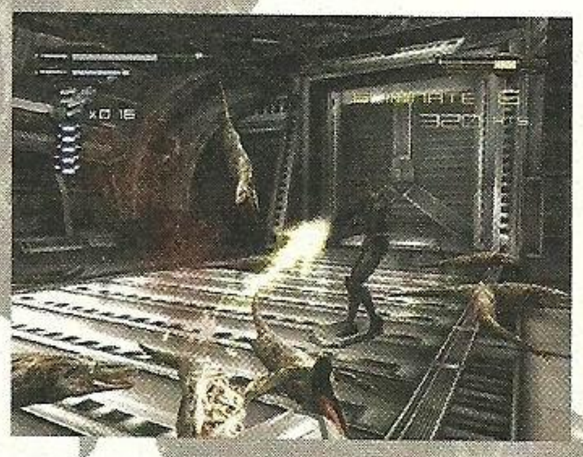




radośnie znikając nam z oczu i pojawiając się na przemian. Jeśli nie dinozaury nam przeszkadzają, to czujniki laserowe, albo przepaście. I tak w kółko. Na naszych oczach Dino Crisis zmienił się w zręcznościową strzelaninę. W zeszłym miesiącu pisałem o tym, że w Jak&Daxter II dodano tryb strzelania i zmieniono platformera w zręcznościówkę, teraz okazuje się, że survival horror również może iść w tę stronę.

Wzrok Wasz bez wątpienia przyciągają dwie rzeczy: fajnie zrobione dinozaury ze ścięgnami na wierzchu, oraz śliczny efekt stalowego połysku na ścianach. Cóż – dinozaury są tak genialne tylko na renderach. W grze mają już tekstury dość przeciętne, ale ostre, ładne, wyraźne. Zaś efekt błyszczenia, jak w Splinter Cell gra świateł – wyjdzie Wam uszami. Leży na wszystkim i wszędzie. Tani to chwyt, bo ani bump mappingu, ani nic. Odblaskowość tego wszystkiego też oszukana, bo nic się nie odbija – nasz ludzik ma cień w postaci szarego kółka i tyle. Efekt nie jest także interaktywny, udaje tylko, że się przesuwa wraz z ruchomą kamerą, ale fakt, że leży na wszystkim często utrudnia przymiarkę do skoku. Zwłaszcza, kiedy patrzymy w dół i wszystko się ze wszystkim zlewa. Żadnego umiaru, ech...

Dino Crisis 3 – krótko mówiąc – nie ma wiele wspólnego z poprzednimi częściami. Wnioskuję, że zamysłem twórców było raczej dotarcie do innej grupy odbiorców. Miłośników skakania, strzelania i szukania komputerów z kodem dostępu do kolejnych drzwi. To jest taki produkt... Ale finalnie wszystko okaże się, kiedy doświadczymy zabawy w wersję dla nas zrozumiałą. **[Grabarz]**



UWAGA!

od 20 czerwca wprowadzamy
GRY I MULTIMEDIA PC

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER
DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

... od 49 zł

SUPER PROMOCJE !!!

PS 2 + HIT
1139

PSONE + KARTA 1 MB
369

METROID PRIME PAK
849

XBOX + KATALOG
949

ORAZ WIELE INNYCH... ☎

... od 69 zł

NOWA CENA

29

49

NOWA CENA

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE`A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

NOWA CENA

139

... od 89 zł

99

!!! ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU !!!

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE

(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

☎ (0 22) 620 91 92

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS ! NIESPODZIANKA NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

NOWA CENA

SERWIS

REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

... od 59 zł

179
169
169
39

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

games

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

■ Kya zapowiada się bardzo fajnie. Trailer gry bez problemu zassiecie pod adresem ftp://ftp.sunet.se/pub/pc/games/gamershell/movie/kya.zip

newsflash

■ **Symulator psa na PS2**

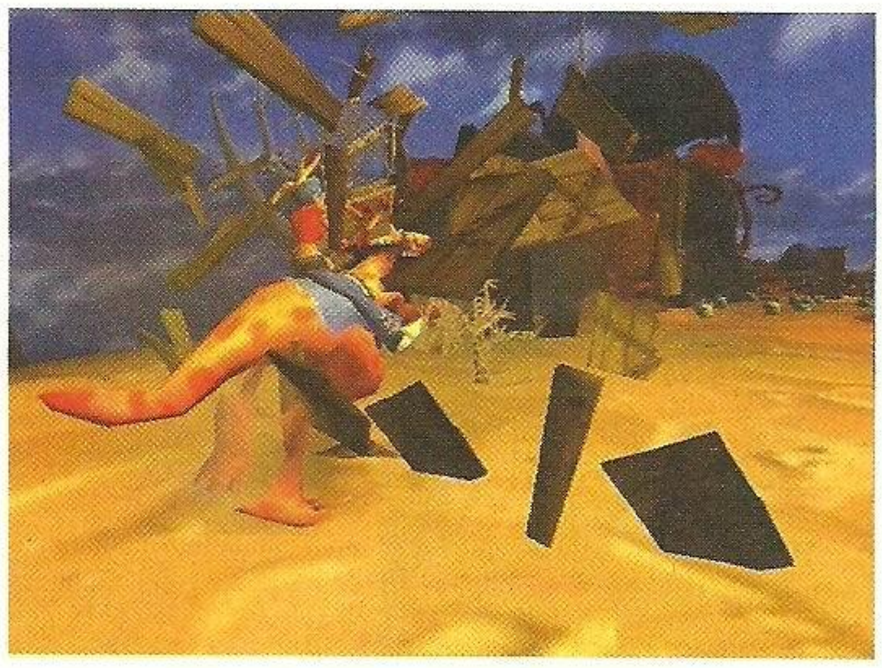
SCEE zaprezentowało najnowszą produkcję firmy Frontier Developments, zatytułowaną Dog's Life. A będzie to... symulator psa! Kundel wabi się Jake, a jego celem będzie odnalezienie najlepszej koleżanki, Daisy. Przez większość czasu akcję będziemy obserwować z perspektywy trzeciej osoby, ale istnieje specjalny widok nazwany smellovision, w którym patrząc z oczu psa można dostrzec zapachy występujące w postaci jaskrawych kolorów. W ukończonej pozycji znajdzie się 18 scenerii takich jak tętniące życiem miasto, ośrodek w górach, czy farma. Nasz piesek będzie potrafił robić wszystko to, co potrafi prawdziwy czworonóg – kopać, aportować, ganiać i (oczywiście) siusiać. By zwierzątko było zdrowe, trzeba zapewnić mu odpowiednią dietę – resztki ze śmietnika nie będą najlepsze dla naszego pupila, a zdobycie czegoś konkretnego będzie wymagało wysiłku. „W miarę jak poszerzamy ilość odbiorców to bardzo ważne, by zachęcać developerów do tworzenia coraz to nowszych rodzajów gier – tylko w ten sposób można trafić do szerszej widowni" - powiedział Chris Deering, prezydent SCEE. Europejska premiera Dog's Life została zapowiedziana na wrzesień.

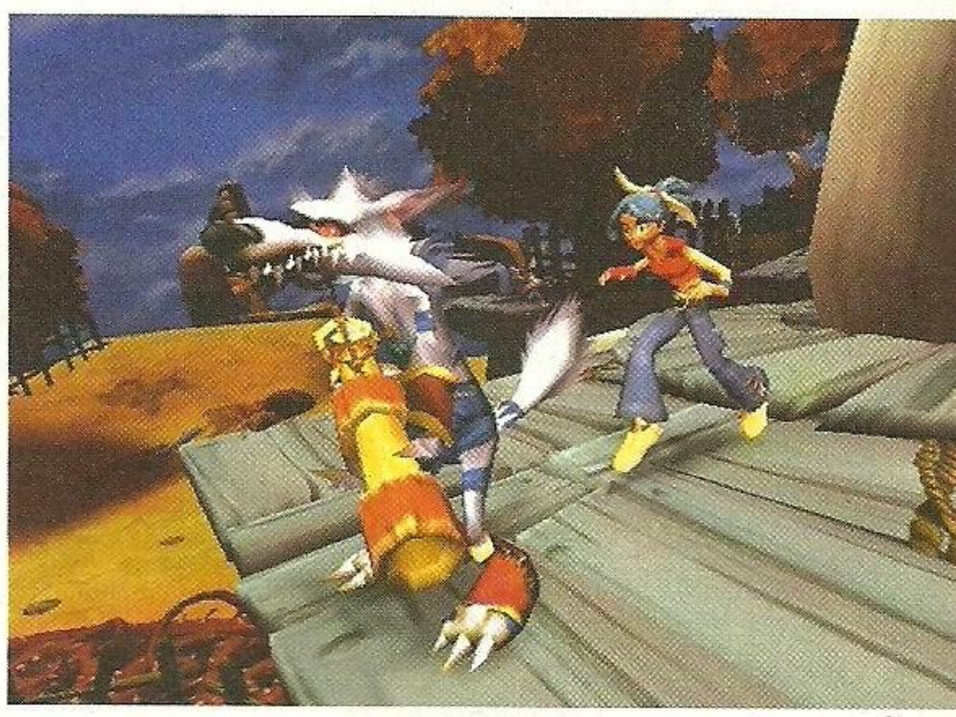
■ **Pierwsza 32-bitowa gra Kojimy**
Konami postanowiło powtórnie wydać pierwszy projekt Hideo Kojimy na PlayDtation! Chodzi o grę Policenauts, w której głównym bohaterem jest detektyw będący obrońcą jednej z pierwszych ludzkich koloni poza ziemią. Niestety, jak na razie zapowiedziano jedynie wersję japońską, ale istnieje szansa ukazania się gry także i u nas.

■ **PS2, GCN i PC razem w necie!**
TerraForge ogłosiło, że kończy już prace nad stworzeniem technologii umożliwiającej wspólną grę przez sieć na kilku różnych platformach. Dzięki temu w necie będą mogli spotkać się posiadacze PS2, PC i GC – jak na razie zapowiedziano obsługę właśnie tych systemów. Technologia, nazwana Asgard Gaming Community, ma połączyć wszystkich graczy na świecie.

■ **Payne ciągle za kurtyną**
Rockstar zamieściło w sieci stronę poświęconą sequelowi Max Payne'a. Jej adres to http://www.rockstargames.com/maxpayne2. Niestety, nie zawiera żadnych ciekawych informacji ani filmów. Znajdziecie na niej jedynie kilka tapet, dwie ikonki i wygaszacze ekranu. Przypomnijmy – Max2: The Fall of Max Payne został zapowiedziany na PS2 oraz Xboxa i ma ukazać się jeszcze w tym roku.

■ **Dynasty Warriors superstar!**
Koei podało, że łączna sprzedaż gier serii Dynasty Warriors przekroczyła właśnie pięć milionów egzemplarzy. So lat, stoooo lat...





Kya: Dark Lineage

■ **Developer:** Eden Studio
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** listopad 2003

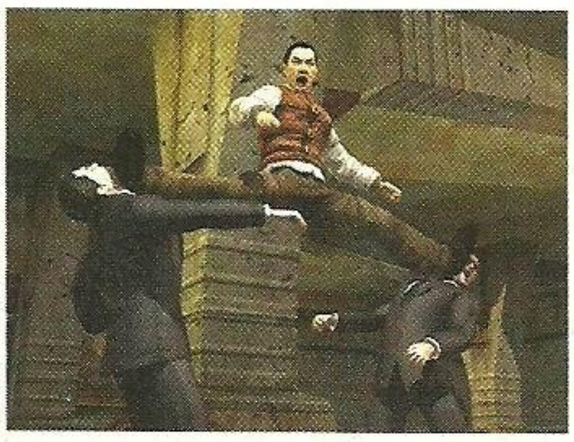
Prosto od producentów serii V-Rally zmierza do nas kolejna gra - tym razem platformówka. Zaprezentowana po raz pierwszy na tegorocznym E3, Kya opowiada o przygodach dziewczyny przerzuconej do innego świata. Stało się to podczas zabawy z bratem, kiedy ten włączył jedną z maszyn ojca. Gdy Kya obudziła się w innym wymiarze, okazało się, że dwójka została rozdzielona. Na razie jednak Kya musi zająć się ucieczką przed stadem futrzastych istot. Z pomocą przychodzą jej pierwotni mieszkańcy krainy. Szybko okazuje się, że spokojne istotki dręczone są przez Brazula, który porywa je i za pomocą czarów zmienia w Wolfenów - swoich służących. Przywódczyni wioski, Atea, uznaje, że przybysz z innego świata jest jedyną nadzieją dla Nativs na odzyskanie wolności. W zamian Atea pomoże naszej bohaterce odnaleźć brata i powrócić do swojego normalnego życia. By pomóc dziewczynce w wypełnieniu swojego zadania, szamanka daje jej zdolność jazdy na wietrze i wypowiadania zaklęć.

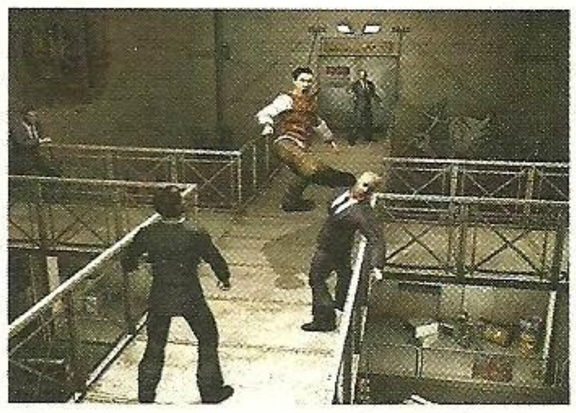
Trzeba przyznać, że ostatnio sporo dzieje się w gatunku platformerów. Mimo to trudno o jakąś absolutną rewolucję. Jest jednak kilka rzeczy, które odróżniają Kya od innych gier tego typu. Najciekawszym elementem nowej produkcji, jak na razie, jest skakanie na wietrze. Czasami przyjdzie nam spadać setki metrów, innym razem będziemy wybijać się na olbrzymie wysokości by dolecieć do kolejnej latającej wyspy. Jakikolwiek sposób wybierzecie, łączy je jedna cecha – poczucie wolności i lotu. Wreszcie w grze można poczuć pęd wiatru, prędkość i wysokość! Doskonale pomagają w tym drobne szczegóły, takie jak powiewające ubranie bohaterki, rozwiewające się włosy i animacja jej ruchów w powietrzu. Wiatr ma odgrywać w grze kluczowa rolę, ponieważ nowy świat dziewczynki zbudowany jest z dziewięciu wysp unoszących się w przestworzach. Oryginalnie zapowiadają się też etapy polegające na grindowaniu po rurkach – są niesamowicie szybkie, bardzo widowiskowe i wymagają refleksu godnego Jedi. Poza typowymi kawałkami polegającymi na eksploracji świata, sporą część zabawy stanowić będzie walka. Jednym z naszych głównych celów będzie pacyfikacja Wolfenów i przywracanie im, przy pomocy czarów, pierwotnej postaci Nativs. Uratowani tak mieszkańcy będą wracać do swojej wioski i budować nowe miejsca – na przykład sklep z kolejnymi czarami. Sama walka jest dość uproszczona i opiera się na automatycznym namierzaniu przeciwnika. Poza pięściami i kopniakami Kya będzie mogła złapać Wolfena za ogon i kręcić nim dookoła, a także wsiąść na oklep i przejechać kawałek na grzbiecie włochatej bestii. Wiadomo też, że bohaterka otrzyma bumerang, który wykorzysta na wiele sposobów – np. rzucając w jednego przeciwnika można sprowokować walkę dwóch wrogów. Nie zabrakło efektu zwalniania czasu, który włącza się losowo, by podkreślić celnie wyprowadzone kombosy. Jedynym minusem walki jest duży stopień „automatyzacji" akcji. Po prostu trzeba walczyć - przeciwnik praktycznie przyciąga bohaterkę. Kya przypomina Raymana, z tym, że wszystko jest nieco przyspieszone i bardziej poważne. Nie oznacza to, że leje się tu krew i fruwają bebechy, chociaż zdarzyło się, że Kya została rozczłonkowana. Niestety, jak twierdzą autorzy gry – nie wiadomo, czy takie animacje dotrą do finałowej wersji. Czekamy.

Bulletproof Monk

■ **Developer:** Muck Foot
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Empire
■ **Termin:** zima 2003

Empire Inteactive ujawniło kilka informacji na temat Bulletprof Monk, gry zainspirowanej filmem pod tym samym tytułem, z Chow Yun Fatem w roli głównej. Film jest tak tragicznie nędzny, że aż brak nam słów. Szkoda świetnego aktora. Wracamy jednak do meritum: gra, będąca zasadniczo bijatyką, zaoferuje dwa tryby – arcade i story. Tryb przygodowy składa się z dwunastu misji, których przejście pozwoli na odblokowanie ośmiu postaci towarzyszących podstawowej czwórce. Autorzy kładą silny nacisk na multiplayer. Poza podstawowymi trybami, takimi jak deathmatch, team mode i tag team, w grze ma znaleźć się szereg innych, ciekawych wariacji wieloosobowej zabawy. Do już potwierdzonych zaliczają się Catch the Monkey, Sacred Scrolls, Tibetan Word Chase, Chicken Chase, Resilience, Final Blow, Guardian - cokolwiek mają oznaczać. Walki będą toczyć się na jednej z piętnastu aren zawierających liczne obiekty do zniszczenia lub wykorzystania podczas bójki. Pierwsze pokazy gry są dość imponujące – grafika jest rzeczywiście świetna, widać wysoką rozdzielczość i bardzo czyste tekstury.





Sama rozgrywka przypomina nieco akcje z filmów z Hong Kongu – jest szybko, widowiskowo, kopniaki lecą na wszystkie strony, a walkę kończy efektowny szpagat bohatera w powietrzu między dwoma przeciwnikami.

■ Link z filmem bezpośrednio z gry - **http://www.xboxmedia.net/movies2/buffy21.html** - trzeba mieć zainstalowany odtwarzacz Quicktime.

Buffy the Vampire Slayer **Chaos Bleeds**

■ **Developer:** Eurocom
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Vivendi Universal
■ **Termin:** wrzesień 2003

Niedługo posiadacze wszystkich konsol otrzymają kolejną część gry opartej na filmowej licencji Buffy! Nowe przygody łowczyni wampirów mieszczą się w piątym sezonie serialu, gdzieś pomiędzy odcinkami siedemnastym, a osiemnastym - czyli po śmierci matki Buffy i wyjściu Faitha z więzienia. O fabule gry wiadomo niewiele, choć z pewnością pierwszym celem będzie odnalezienie porwanych Anyi i Tary. Scenariusz został oparty na komiksie pod tym samym tytułem, który ukaże się przed premierą gry. Krótko mówiąc, totalna ofensywa na fanów przeuroczej Sarah Michelle Gellar, która jednak z tą produkcją nie ma nic wspólnego. A szkoda.

Gra będzie połączeniem chodzonej bijatyki z przygodówką. Ze sporą przewagą bicia, warto dodać. Na chętnego śmiałka czeka aż sześć postaci: Buffy, Faith, Spike, Willow, Xander i Sid. Każda ma swoje specyficzne cechy i zdolności. Buffy jest najlepiej wyważoną postacią, ale to Willow zna się na potężnych czarach. Xander, choć relatywnie słaby, w miarę przechodzenia gry zdobędzie kilka broni.

Spike potrafi jednocześnie wymachiwać dwoma ostrzami, natomiast Sid jest bardzo mały, co umożliwia mu eksplorację wielu miejsc. Główną postacią jest oczywiście Buffy, ale pomoc innych członków zespołu będzie nieunikniona. Według autorów członkowie ekipy Buffy będą mieli wiele do powiedzenia i gracz często będzie zmuszony do kierowania innymi postaciami – czasem nawet zmieniając je w locie podczas jednego etapu. Wątek przygodowy ma nie ograniczać się jedynie do znajdywania kluczy i wciskania guzików. Łał. Eurocom wychodzi na przeciw z bardziej skomplikowanymi zagadkami, jak na przykład wysadzenie tamy i ucieczka na beczki, które zostaną uniesione przez wodę (Another World?).

Ponieważ walka stanowi dużą część nowej produkcji, została solidnie dopracowana. W sumie ma być ponad sto osiemdziesiąt ruchów podzielonych na sześciu bohaterów, co daje pokaźną sumkę trzydziestu ciosów na postać. Kilkanaście wrogich gatunków zapewni mięso armatnie. Bicie się przypomina trochę stare, dobre czasy Golden Axe i klepania przypadkowych kombinacji, choć naturalnie przyda się jakaś taktyka. Podczas walki bardzo pomocne okażą się także wszelkie drewniane przedmioty z otoczenia, które po rozłożeniu doskonale zastąpią kołek potrzebny do wiecznego uśpienia wroga. Trochę jak w Soul Reaver. Obok głównego trybu dochodzi spory multiplayer. Tu znajdą się dwadzieścia cztery postacie, dostępne po ukończeniu gry. Pierwsze, grywalne fragmenty wyglądają nadspodziewanie porządnie. Developerzy postanowili wykorzystać specyficzne moce każdej z konsol, dlatego też trzy wersje mogą różnić się efektami, chociaż zaawansowane efekty choćby w postaci mgły zobaczymy na każdej z platform. Wygląda to miejscami imponująco, a na wyważone połączenie bicia się z główkowaniem może znaleźć się wielu chętnych. Zapowiada się ostry pogrom wampirów!

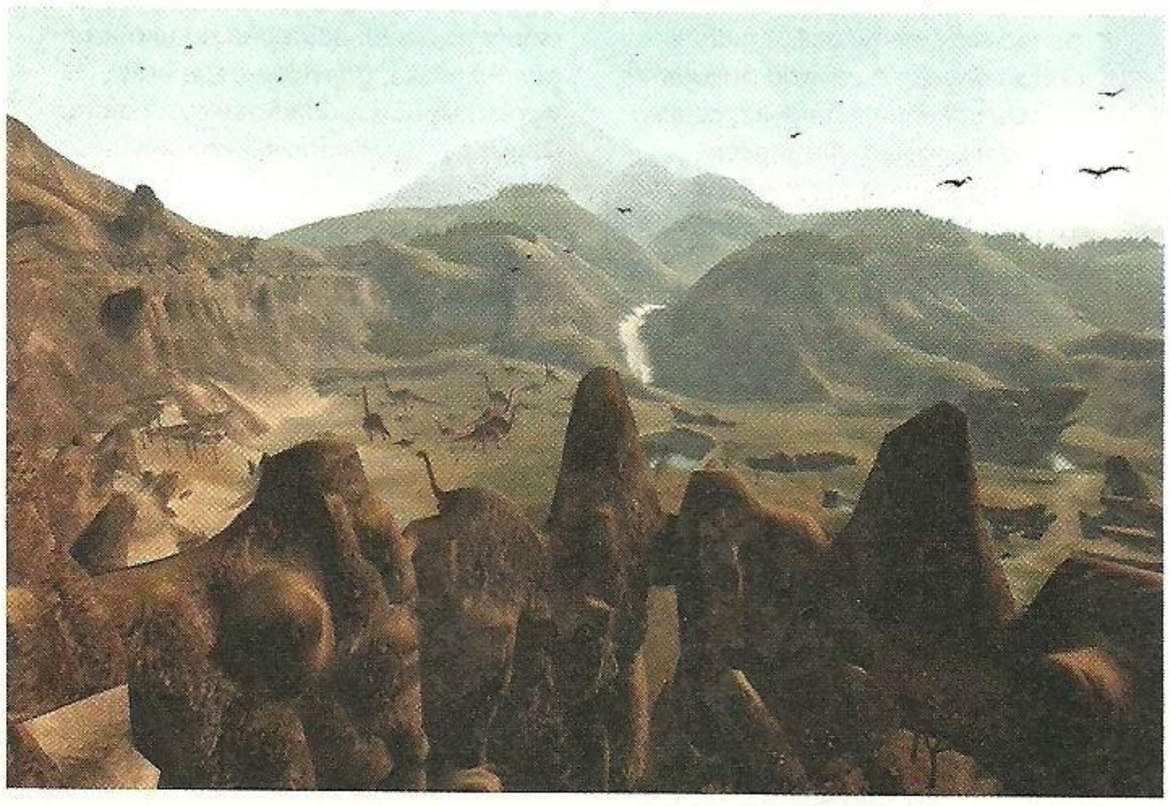
■ Oficjalny trailer BC ściągniecie pod adresem http://www.intrepidgames.com/Downloads/BC_E3_2002_High.avi
Zwiastun Fatal Frame 2 dostępny jest tutaj: ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/FF2_E3.wmv

BC

■ **Developer:** Interpid
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Microsoft / Lionhead
■ **Termin:** drugi kwartał 2004

Co łączy BC, Fable, Black & White i Populousa? Po pierwsze człowiek imieniem Peter Molyneux. Jeden z tych patrzących w przyszłość, szef Lionhead Studios, którego satelitą jest developer BC – Interpid. Oraz to, że żaden z czwórki wymienionych tytułów nie powinien być obcy czytelnikowi N+. Ale zajmijmy się tym pierwszym. BC, uznawane za jeden z najambitniejszych projektów na Xboxa, przenosi graczy do prehistorycznego świata, w którym ludzkość tkwi w lesie, a dinozaury biegają gdzie popadnie. Zadaniem gracza opiekującego się plemieniem pierwszych ludzi, będzie zapewnienie im przestrzeni do życia i rozwoju. Innymi słowy – mamy zmienić brudnych i niedbałych neandertali używających kamieni, w brudnych i niedbałych cywilizowanych ludzi używających konsol i komórek. Wypełnianie zbożnego celu zaczniemy od nauki naszych podopiecznych podstawowych rzeczy, takich jak budowa szałasów, czy używania kamieni jako broni. Z czasem przejdziemy do oswojenia ich z ogniem, wodą i wszystkim tym, co dziś znajduje oczywiste zastosowania. Gracz będzie mógł dowolnie przełączać się pomiędzy jaskiniowcami, ale nie należy pozostawiać nikogo bezczynnie – w pobliżu czyhają drapieżniki. Ponieważ nasze plemię nie zna jeszcze żadnego języka, nauka może odbywać się tylko poprzez pokazywanie - na zasadzie prób i błędów. Możemy przynieść jaskiniowcowi np. jajo dinozaura i czekać, aż sam coś wymyśli, albo pokazać mu, że można je rozbić, ugotować i zjeść.

Każdy mieszkaniec będzie miał swoje predyspozycje. Jedni będą lepsi w budowaniu, inni w polowaniu. Jeżeli będziemy potrzebowali więcej myśliwych, najlepiej pomyśleć przyszłościowo i zapewnić silniejszym więcej potomstwa. Tu trzeba myśleć wyłącznie o dobrze ludzkości. Ale tak naprawdę to wszystko nie jest najważniejsze, gdy mówi się o BC. A co jest? Niesamowicie dopracowany, ogromny świat, który tętni życiem. Swoim własnym życiem! W grze znajdzie się ponad dwadzieścia różnych ras. Każde



zwierzę potrzebuje trzech rzeczy by przetrwać – wody, jedzenia i schronienia. Jeżeli w małym lesie obok wioski żyje stado roślinożernych dinozaurów, a Wy zajmiecie jedyne jeziorko w okolicy, to doprowadzicie do wyginięcia zwierząt. Zaburzy to cały ekosystem – mięsożercy zaczną zdychać, stracicie mięso, skóry i w efekcie zniszczycie swoje plemię. Zanim zadecydujecie o wypaleniu fragmentu lasu pod uprawy musicie się dobrze nad tym zastanowić!

Na uwagę zasługuje także poziom dopracowania wszelkich procesów związanych z naturą – jak choćby zmiana pór dnia, czy roku i wszystkie następstwa z tym związane. Grafika jest po prostu niesamowita – wszystko widać po horyzont, Xbox hojnie obdziela ludzi i zwierzęta polygonami, a ilość efektów doprawia to wszystko o mocny cios w szczękę. Zresztą spójrzcie na screeny obok. I wyobraźcie sobie jeszcze, jak każde źdźbło trawy delikatnie porusza się na wietrze, a pod spodem zasuwają polne myszki. Zamknijcie szczęki.

W BC znajdzie się sześć ogromnych etapów. Każdy pokryty lasami, zamieszkały przez faunę i florę i czekający na odciśnięcie ludzkiej stopy. Po podboju jednej krainy gracz wybierze piątkę

spośród swoich najlepszych ludzi i wyruszy w dalszą drogę, by kolonizować świat. A droga nie będzie usłana różami. Mniej więcej od trzeciego etapu spotkamy małpokształtne istoty zwane Simians. Mają one tylko jeden cel – zniszczyć ludzi. Musicie stworzyć na tyle silną cywilizację by nie dać się małpom i pokazać, co to znaczy stanąć na drodze cywilizacji! Inaczej, no cóż... Planeta Małp.

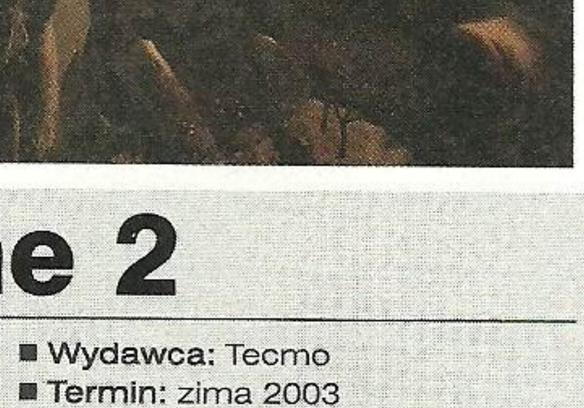
O BC można by mówić całymi dniami. Można przejąć dowodzenie nad grupką kilku jaskiniowców, uczyć ich spychać kamienie ze skał na dinozaury, czy pokazać im jak uprawia się ziemie. Ale to nie ma sensu, bo to tylko wierzchołek tego, co kryje się za literkami BC. Sam Molyneux określił grę jednym słowem – „Symulacja". I wiele zapowiada, że zbliży się do tego celu, jak nikt dotąd.

Fatal Frame 2

■ **Developer:** Tecmo
■ **Platforma:** PS2
■ **Wydawca:** Tecmo
■ **Termin:** zima 2003

Siostry Mio i Mayu atakują w nowej odsłonie jednego z oryginalniejszych horrorów. Fabuła drugiej części zaczyna się, gdy obie dziewczynki przyjeżdżają do wioski, którą niegdyś często odwiedzały. Uwagę starszej (Mayu) przykuwają świecące motyle, za którymi w powietrzu pozostają tlące się czerwone iskierki. Dziewczynka biegnie za nimi do lasu, a za nią siostra. Między drzewami odnajdują opuszczoną osadę. Kiedyś odbywały się tu rytualne obrzędy, w których starsza siostra składała młodszą w ofierze. Nie trzeba chyba dodawać, że złe duchy opanowują Mayu, a Mio przysięga uratować swoją starszą siostrzyczkę.

Tak zaczyna się mroczna opowieść z Mio w roli głównej. Sequel ponownie skupi uwagę na używaniu dziwnego aparatu pozwalającego na odpychanie duchów przez robienie im zdjęć. Akcja będzie rozgrywać się w budynkach porzuconej wioski, czyli w ciemnych, wilgotnych domach pełnych skrzypiących schodów i drzwi. Dodajcie do tego dwie dziewczynki z latarką ubrane w słodkie spódniczki z kokardkami, masę duchów oraz kodaka i powinniście mieć już obraz Fatal Frame 2. Grafika wygląda bardzo ciekawie i przywraca wiarę w pokłady niewykorzystanych możliwości drzemiących w PS2. Wszystkie występujące



w grze postacie zostały hojnie obdarzone przez programistów i wyglądają bardzo ładnie. Szczególnie bohaterki. Otoczenie momentami jest trochę pustawe, ale ciemna kolorystyka i panujący mrok nie pozwalają zwracać na to uwagi. Bardzo ciekawie prezentuje się gra świateł – szczególnie, jeżeli chodzi o cienie. W połączeniu ze szczegółowymi modelami Mio i Mayu daje to świetne efekty. Duchy są na prawdę przerażające – półprzezroczyste, rozmyte i zimno-niebieskie. Jednak najoryginalniejszym

elementem jest klimat. Nie ma tu zombich, gnatów i odstrzeliwania głów. Nie ma pewności, że umarlaki już nie wstaną. Jest tylko jakiś przejmujący strach. Mało gier potrafi tak sugestywnie przerażać, jak robiła to pierwsza część.

Time Crisis 3

- **Developer:** Namco
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Termin:** wrzesień 2003

Pierwsze skojarzenie, gdy na myśl przychodzi Namco? „Tekken, Ridge Racer i Time Crisis". PS2 dostała już dwa Tekkeny, szykuje się kolejny Ridge Racer, a

także konwersja z automatów Time Crisis 3. Mieliśmy okazję sprawdzić w akcji trzecią część tego kultowego shootera na pistolet. Każda kolejna część TC wprowadzała nowe elementy do gatunku. W jedynce był pedał (przycisk), który pozwalał na chowanie się za elementami scenografii. W dwójce – możliwość zabawy we dwie osoby i osłanianie się. W najnowszej odsłonie jest zarówno chowanie się, jak i tryb multiplayer (na podzielonym ekranie, ale także i na dwóch konsolach połączonych kabelkiem iLink), ale i możliwość zmiany broni w locie. Co prawda nie jest to rewolucja na miarę pedału, czy trybu multi, ale zawsze coś. Broń otrzymujemy za

załatwienie odpowiednich przeciwników, a oprócz pistoletu mamy do dyspozycji uzi, shotgun i wyrzutnię granatów. Nietrudno się domyślić, że warto zachować granaty na bossów.

Jako, że amunicji do nowych fuzji można zdobyć całkiem sporo, a uzi i shotgun czynią ogromne spustoszenia w szeregach nieprzyjaciela, TC3 jest szybszy niż TC2. „Czerwoni" potrafią oddać celny strzał do naszego bohatera w ułamku sekundy, a przez ekran przewijają się dziesiątki wrogich żołnierzy.

TC3 jest także bardzo dynamiczny; o wiele bardziej niż poprzednie części. Po kilku poziomach widać, że Namco położyło duży nacisk na reżyserię i nie chodzi tylko o przerywniki filmowe (które, tak na marginesie, mogłyby spokojnie polecieć na silniku gry). Gra jest zrobiona z polotem, a sprawnie prowadzona kamera stara się zaprezentować ją z jak najlepszej strony. Jest szalony pościg jeepami i walka z opancerzonym śmigłowcem

Popularność Time Crisis jest swego rodzaju fenomenem – przynajmniej, jeśli chodzi o automaty. Druga część TC przez cztery lata trzymała się w pierwszej dziesiątce najczęściej granych automatów w Japonii. A fakt, że Namco od lat konwertuje swoje lightgunowe shootery na konsole Sony też musi coś znaczyć. W każdym razie, pomijając TC: Project Titan na PS one, seria trzyma wysoki poziom.

Coming soon!

Niewiele wiadomo, ale są shoty

Sega AM2 pracuje nad sequelem Outruna! Fruwający na bebechach Xboxa automat niebawem zadebiutuje w japońskich salonach. A potem na bank będzie konwersja na maszynę Billa. Oto pierwsze screeny!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

XBOX
od 699 PLN
gry od 99,-

PlayStation 2
od 699 PLN
gry od 59,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

GAME BOY
od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 79,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 39,-

NINTENDO GAMECUBE
od 549 PLN
gry od 99,-

• SPRZEDAŻ KONSOL UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW

■ Trailer LOK: Defiance ściągniecie pod adresem **ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/09MAY03_WEB_LOK.wmv**
Zwiastun Armed & Dangerous znajdziecie tu: **ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/movies/cd/armedtrailer_1ad.mov**

Legacy of Kain: Defiance

■ **Developer:** Crystal Dynamics
■ **Platforma:** PlayStation 2, Xbox
■ **Wydawca:** Eidos
■ **Termin:** listopad 2003

To już piąta część najpopularniejszej serii o wampirach. Tym razem autorzy postanowili połączyć światy znane zarówno z Blood Omen, jak i Soul Reaver i umieścić w jednej grze obu bohaterów - Kaina i Raziela. Obaj będą grywalnymi postaciami z odrębnymi historiami. O fabule wciąż niewiele wiadomo poza tym, że znajomość poprzednich części nie jest konieczna do zrozumienia akcji. Nie wiadomo także nic o stosunkach, które połączą odwiecznych nieprzyjaciół.

Gra została podzielona na kilkanaście rozdziałów, co nie oznacza, że po przejściu jednego nie będziemy mogli cofnąć się do początku. Rozdziały na przemian opowiadają historię Kaina oraz Raziela i nierzadko rozgrywają się w tych samych lokacjach. Co prawda opowieść Kaina zaczyna się pięćset lat później niż Raziela, ale pewne jest, że w końcu się spotkają.

LoK: Defiance jest zdecydowanie bardziej zorientowane na akcję niż poprzednie części serii. Nowy system walki zapewnia wszystkie rzeczy znane z chodzonych bijatyk, jak combosy, rzuty i ciosy specjalne. Poza tym Kain i Raziel zostaną wyposażeni w szereg dodatkowych umiejętności. Na pierwszy plan wysuwa się zdolność telekinezy. Zamiast bić się z grupą przeciwników, można będzie podnieść jednego, wrzucić na pochodnię, a potem cisnąć nim w resztę oponentów! Tylko wyobraźcie sobie płonące ciało zombiaka targane na boki... Jeżeli czas pozwoli, możemy wrzucić nieszczęśnika na sterczące ze ściany haki, albo po prostu zepchnąć go z dużej wysokości. Używając mocy możemy także przyciągać przeciwników, by traktować ich z bliska mieczem. Jeżeli chodzi o broń, developerzy zrezygnowali z implementacji obfitego arsenału na rzecz dopracowania możliwości podstawowych mieczy obu bohaterów. Tak jak w poprzednich częściach Kain potrzebuje do życia krwi, a Raziel pochłania dusze. Kain będzie mógł wysysać krew na odległość używając telekinezy, ale zdecydowanie lepszym sposobem jest staroświeckie zagłębianie kłów w szyi ofiary. Oprócz żywienia siebie samych, bohaterowie będą ładowali broń, co umożliwi wyprowadzanie potężniejszych ataków. Raziel zachowa zdolność do przechodzenia pomiędzy światem materialnym, a metafizycznym oraz umiejętność szybowania. Kain będzie mógł zamienić się w nietoperza, wykonać olbrzymi skok i zyska nową umiejętność miękkiego spadania z dużych wysokości. Oprócz walki gra zaoferuje złożoną fabułę, która jest przecież najmocniejszą stroną serii. Zagadki Raziela będą wymagać zmian formy, a Kain dostanie bardziej przygodowe wątki. Umieszczenie kamery z boku zapewnia bardziej filmowy charakter i najłatwiej porównać ją do tej z ICO. Można też skorzystać z ujęcia z oczu bohatera. Defiance prezentuje się bardzo okazale. Na uwagę zasługuje... Właściwie wszystko. Od modeli postaci, przez efekty czarów (pełne tych malutkich, fruwających, magicznych iskierek), aż do projektów otoczenia. Te ostatnie zawsze były symbolem wampirzej sagi. Niesamowite projekty domów i wszystkich detali wystroju budują głęboki, mroczny klimat. Jeżeli autorzy zachowają odpowiednią proporcję pomiędzy biciem się i wątkami przygodowymi, będzie hit.

newsflash

■ **Suzuki-san na emeryturę?**
Sega zmieniła szefa wydziału AM2. Obecnie funkcję tę objął Hiroshi Kataoka, który pracuje w firmie już od kilku ładnych lat i był obecny przy tworzeniu wielu gier – od Space Harriera z 1985 roku aż po Virtua Fightera 4. Czy wraz z nowym człowiekiem przyjdą pomysły na rozwiązanie kłopotów Segi?

■ **SNK wieczne żywe**
Playmore Corporation zmieniło nazwę na SNK Playmore. Wcześniej, mniej więcej miesiąca temu, to samo uczyniło Sun Amusement, będące częścią Playmore. Podstawą prawną do przeprowadzenia tych przemian jest wykupienie tzw. własności intelektualnej SNK. Noise Factory zostało jedyną częścią korporacji, która nie dodała sobie SNK do nazwy.

■ **I znowu London Racer**
Holenderski developer Davilex pracuje nad kolejna częścią swojej serii zatytułowanej London Racer, tym razem o podtytule World Challenge. Gra pozwoli ścigać się po ulicach Londynu, Paryża, Berlina, Nowego Yorku i LA oraz innych metropolii. W sumie w London Racer: World Challenge znajdzie się 76 tras rozrzuconych po 16 miastach. Do wyboru będą 23 samochody. Poza trybami zwykłych wyścigów dojdzie uciekanie przed policją i multiplayer. Szczegółów brak, gra nadchodzi na PS2.

■ **KotOR niebawem w sklepach!**
Ukończono już prace nad Star Wars: Knights of the Old Republic na Xboxa! Gra ukaże się w sprzedaży w Europie we wrześniu. LucasArts wprowadziło do gry możliwość ściągania dodatków przez Xbox Live.

■ **Do widzenia Trecision**
Najstarsze włoskie studio developerskie, Trecision ogłosiło, że kończy swój żywot. Firma działała 12 lat i stworzyła takie gry, jak Alien Virus, Ark of Time, Nightlong i The Watchmaker. Podsumował to Pietro Montelatici, szef Trecision: „To coś potwornie smutnego, po 12 latach...". Szczególnie smutne, że firma pracowała właśnie nad projektem piłki nożnej razem z Dino Dini – autorami starych hitów jak Kick Off, Player Manager i Goal!

Armed & Dangerous

■ **Developer:** Planet Moon
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** LucasArts
■ **Termin:** zima 2003

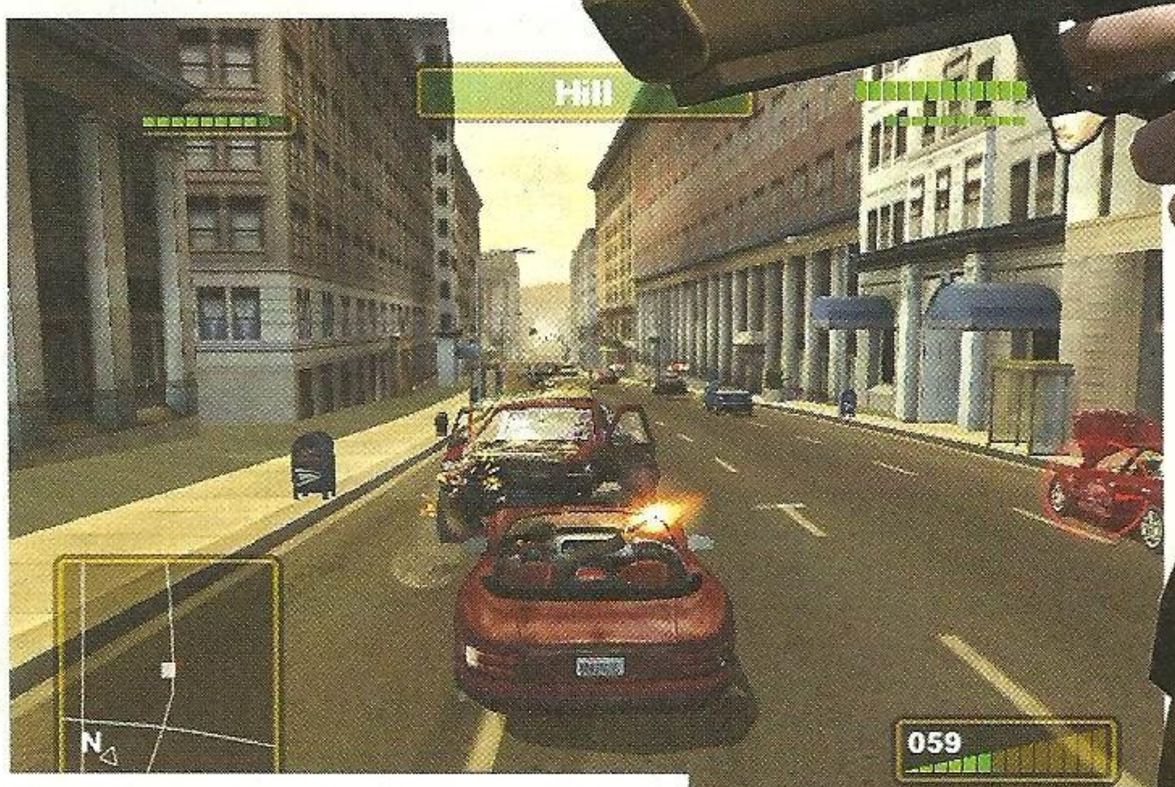
Armed & Dangerous opowiada historię bandy pokręconych odmieńców z gangu Lionhearts, planujących największy skok na kasę w historii świata. Na czele bandy stoi człowiek imieniem Roman, główny bohater tej opowieści, na którego czeka dwadzieścia jeden misji rozrzuconych po pięciu krainach. Do wyboru będzie siedemnaście broni, a na drodze staną tysiące przeciwników. I kiedy mówimy tysiące, to właśnie to mamy na myśli. Poza typowymi giwerami znajdzie się kilka przyjemnych dodatków, jak np. Topsy Turvy, czyli wielki korkociąg. Roman wkręca go w ziemię i mocno ściska, a świat nagle odwraca się do góry nogami i wszyscy przeciwnicy spadają... Po kilku sekundach wszystko wraca do normy i z nieba zaczyna lecieć deszcz wrogów, którzy efektownie kończą podróż wbijając się w ziemię. Są też przyklejające się bomby i poczwórna rakietnica - dla każdego coś miłego. Mniej więcej dwie trzecie gry to typowa, staroszkolna strzelanina. Szybka, trudna i dająca satysfakcję. Reszta to etapy polegające na obronie bazy (i być może, w ukończonej wersji, na jej rozbudowie). Na jednym z zaprezentowanych fragmentów widzieliśmy, jak Roman wsiada za stery działka umieszczonego na murze i zaczyna wycinać olbrzymie hordy przeciwników. Miasto atakowane jest przez tysiąc wrogów, a misja skończy się niepowodzeniem, jeśli przez mury przebije się więcej niż setka. Przywodzi to na myśl stare dobre czasy... Tyle, że w nowej oprawie. Na pomoc Romkowi zawsze przychodzi dwójka kolegów, którym najwyraźniej można wydać tylko jeden rozkaz - do ataku.

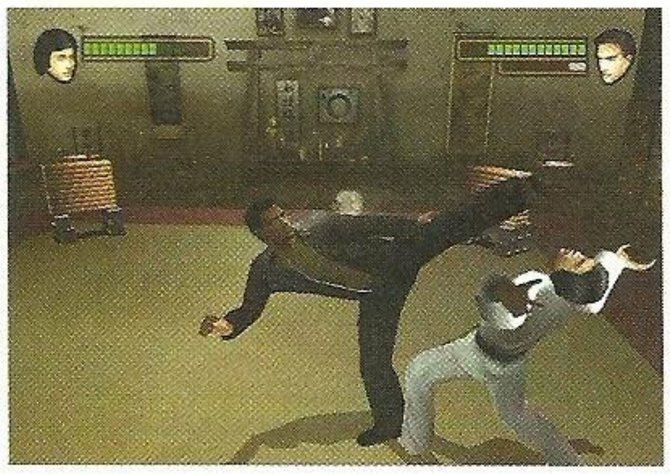
Grafika jest dość surowa, ale ma swój niepowtarzalny urok – wielkie, szpiczaste góry, dziwne, półokrągłe budowle, zeppeliny latające nad głowami i zastępy mięsa armatniego. Do tego dochodzi kilka naprawdę imponujących efektów, jak np. lodu. Wszystko to bardzo przypomina Giants. Zarówno, jeżeli chodzi o grafikę, jak i o klimat. W końcu to ten sam developer...

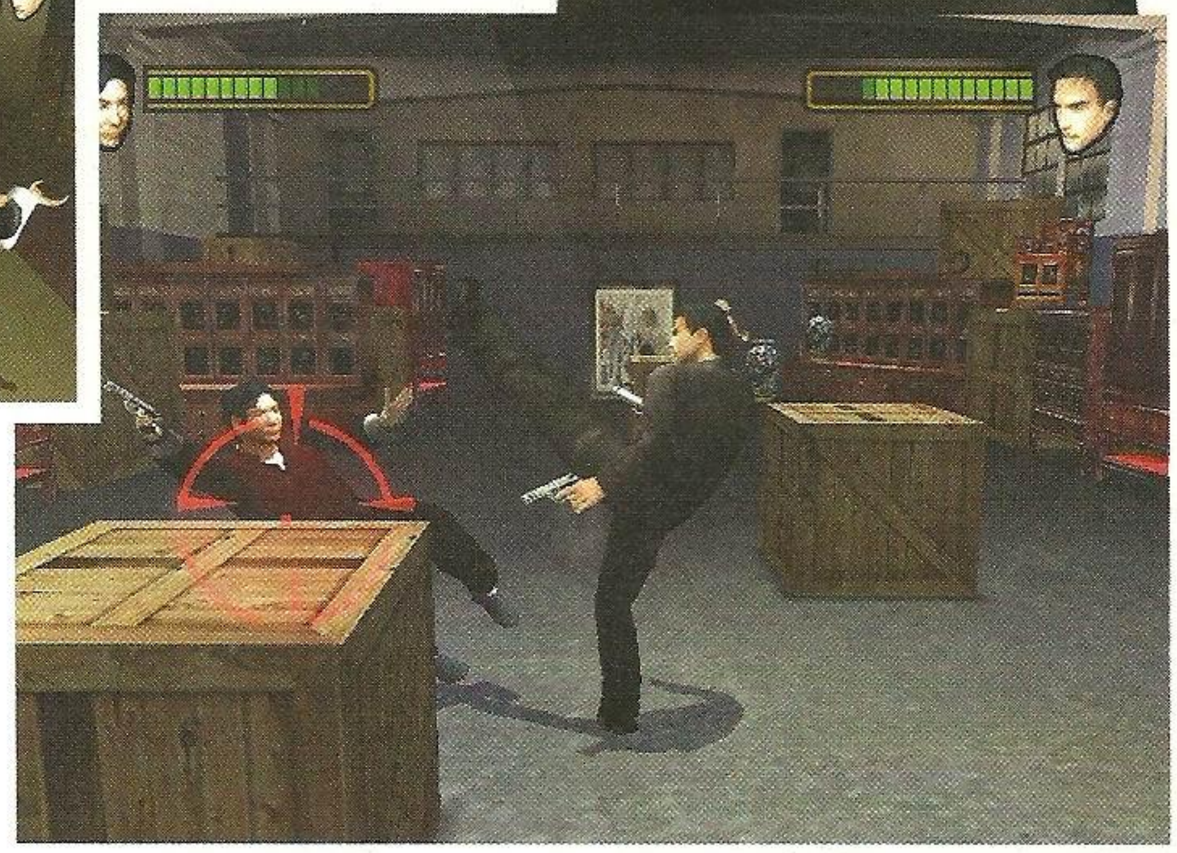
■ Oficjalna strona True Crime znajduje się pod adresem **http://www.truecrimela.com**
Jest bardzo fachowa - polecamy uwadze.

True Crime Streets of L.A.

■ **Developer:** Luxoflux
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Activision
■ **Termin:** wrzesień 2003







Z dobrymi grami bywa tak, że korzyści mają z nich nie tylko gracze i ich wydawcy, ale także inne firmy. Wydają lepsze lub gorsze, ale bardzo podobne tytuły. GTA i Vice City osiągnęły oszałamiającą sprzedaż, nie można się zatem dziwić, że inne firmy też próbują wyjąć coś z koszyczka ze świeżym napisem „gry gangsterskie" Co więc robi ekipa Luxoflux, znana z serii Vigilante 8? True Crime: Streets of L.A.! Bohaterem gry będzie zwolniony z policji za zbyt brutalne metody pracy Nick Kang. Pracuje on obecnie dla tajemniczej, walczącej ze zorganizowaną przestępczością organizacji Elite Operations Division. Zadanie? Pozbyć się chińskiej i rosyjskiej mafii z ulic Los Angeles. Za wszelką cenę.

Nick jest w połowie Chińczykiem. Potrafi więc walczyć i na ten aspekt autorzy położyli spory nacisk. Zapowiadają rozbudowany system walki, który pozwoli Nickowi na zadawanie pojedyńczych ciosów czy kopnięć, łączenie ich w krótkie combosy, rzucanie przeciwnikami i wykonywanie ciosów specjalnych. Podczas gry natrafi on także na lokacje, w których pod okiem mistrzów będzie mógł nauczyć się kolejnych stylów walki. Mają one być bardzo zróżnicowane - od Wrestlingu, przez Judo aż po Wu Shu. Możliwość używania określonego stylu podczas właściwej gry uzyskamy dopiero po pokonaniu specjalizującego się w nim mistrza. Często zdarzy się jednak tak, że walka wręcz będzie zwyczajnie nieopłacalna. Wtedy z pomocą przyjdzie różnego rodzaju broń palna (tutaj nic nowego - pistolety, karabiny, strzelby). Także i w tym przypadku będzie możliwość zwiększenia umiejętności głównego bohatera. Na starcie bowiem może on jedynie celować i strzelać do pojedynczego przeciwnika. Jednak z czasem Kang opanuje sztukę strzelania do dwóch wrogów na raz (w każdej ręce może trzymac inną broń), celowania w poszczególne partie ciała oponentów lub włączenia wyświechtanego efektu Bullet-Time (akcja zwalnia na chwilę umożliwiając załatwienie sprawy w bardziej efektowny oraz efektywny sposób).

Oprócz strzelania na wszystkie strony Nick może także złapać kogoś za gardło i wykorzystać jako tarczę. Gdy braknie mu broni - nic nie stoi na przeszkodzie, aby jednym szybkim ruchem odebrać ją przeciwnikowi. Strzelaniny zrealizowane zostaną w bardzo efektowny sposób, przypominając nieco te, znane z niezłego Max Payne. W True Crime pojawią się także elementy skradankowe, które odpowiednio użyte mogą zaoszczędzić trochę amunicji.

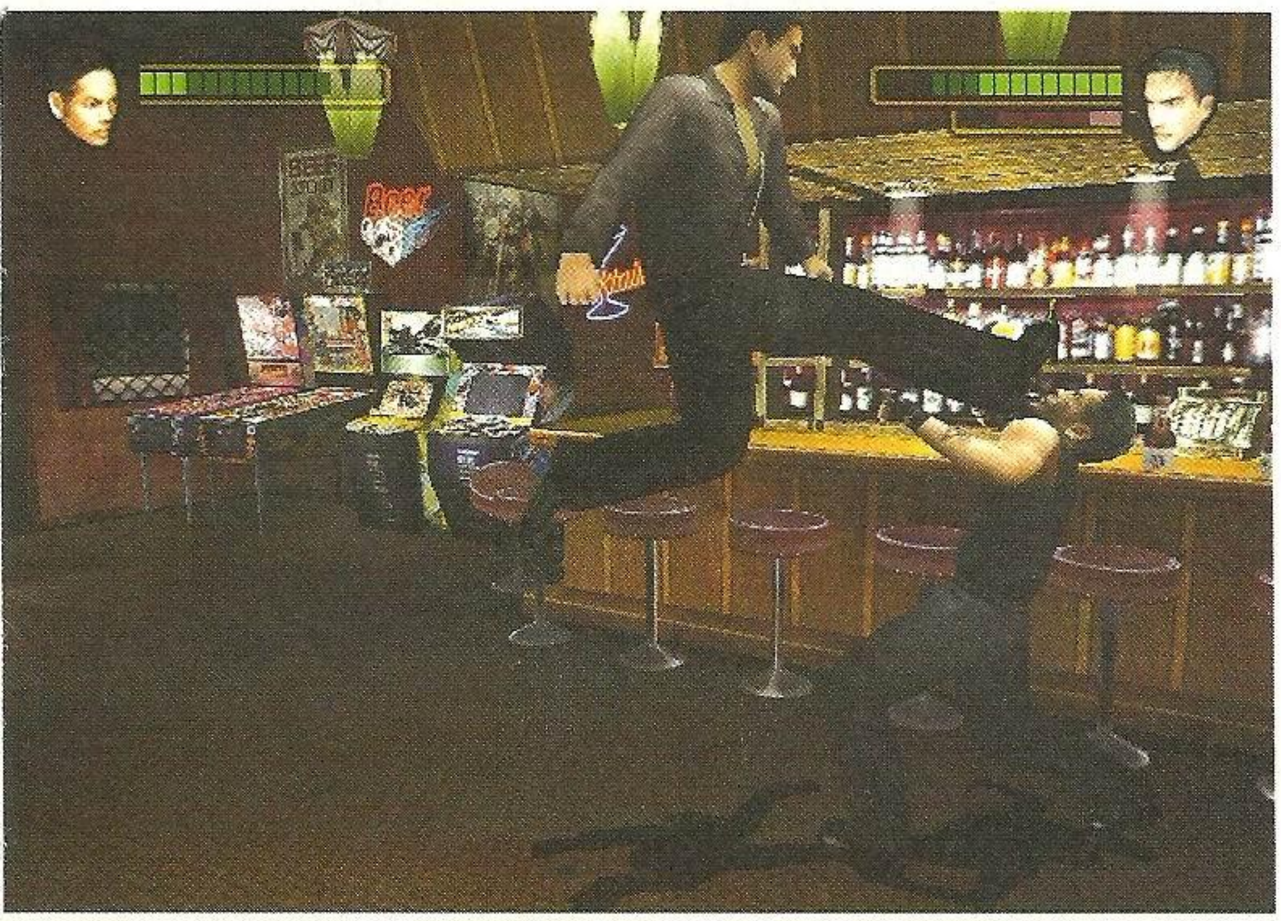
Na uwagę zasługuje miasto, gdzie rozgrywać się będzie akcja. Twórcy odwzorują niemal 240 mil kwadratowych prawdziwego Los Angeles, z uwzględnieniem tak znanych miejsc jak Hollywood czy Beverly Hills. Tak jak w serii GTA, również i w True Crime ukraść można niemal każdy pojazd poruszający się po ulicach. Jednak jazda nim wyglądać będzie znacznie efektowniej, niż w grach Rockstar. Oprócz strzelania zza kierownicy, Nick wykona iście cyrkowe ewolucje, jak chociażby jazda na dwóch kołach, czy obrót o 360 stopni! **(imponujące - mac)**

Wracając na chwilę do miasta - jakie jest, każdy wie. Nie zawsze bywa spokojne. True Crime stara się odwzorować również ten element. Podczas podróży po ulicach, bohater natrafi czasem na przypadkowe, nie związane z linią fabularną gry przestępstwa. Może im zapobiec lub przejść obojętnie. I tutaj dochodzimy do chyba najlepiej zapowiadającego się elementu TC - nieliniowości.

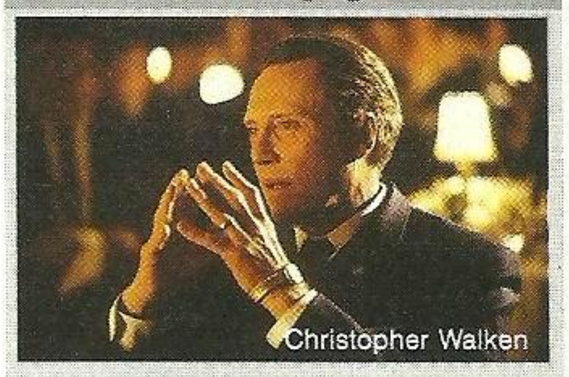
Większość misji nie będzie ograniczona upływającym czasem, co doda sporo swobody. Ale to nie wszystko. Dobrze znany i zarazem znienawidzony napis "Mission Failed", zostanie ograniczony do absolutnego minimum. Praktycznie każde zadanie można będzie wykonać na przynajmniej kilka sposobów, wpływających mniej lub bardziej na przyszłe wydarzenia. Jeśli przykładowo jedna z misji polegać ma na śledzeniu kogoś w drodze do jego kryjówki, gdzie Nick zyska możliwość podsłuchania rozmowy przestępców, nic nie stoi na przeszkodzie aby zatrzymać łobuza wcześniej i własnoręcznie spróbować wyciągnąć potrzebne informacje - może się uda. Jeśli nie, gra potoczy się dalej. Można zatem spodziewać się, że w True Crime zobaczymy więcej niż jedno zakończenie i aby dowiedzieć się wszystkiego, trzeba będzie zagrać po raz kolejny. Doskonały pomysł, stwarzający ogromne możliwości! Miejmy nadzieję, że autorzy zadbają o spójność scenariusza, gdyż przy tak rozbudowanej grze łatwo o zrobienie czegoś, czego nie przewidzieli.

Grafika wygląda dobrze. Tylko dobrze. Przy tak rozległych terenach (olbrzymie miasto), sporej widoczności i dużej liczbie obiektów na ekranie (samochody, przechodnie itp.) ciężko o rewelacje pod względem technicznym. Sama architektura miasta jest za to znacznie lepsza. Twierdzenie, że zostało ono odwzorowane na podstawie rzeczywistego odpowiednika nie jest jedynie ciągiem znaków na papierze - to widać! A do premiery przecież jeszcze trochę czasu... **[Raiden]**

PS: Miesiąc temu dystrybutor gry obiecał nam grywalną wersję. Jak to bywa, na obietnicach, się skończyło. **[Gulash]**



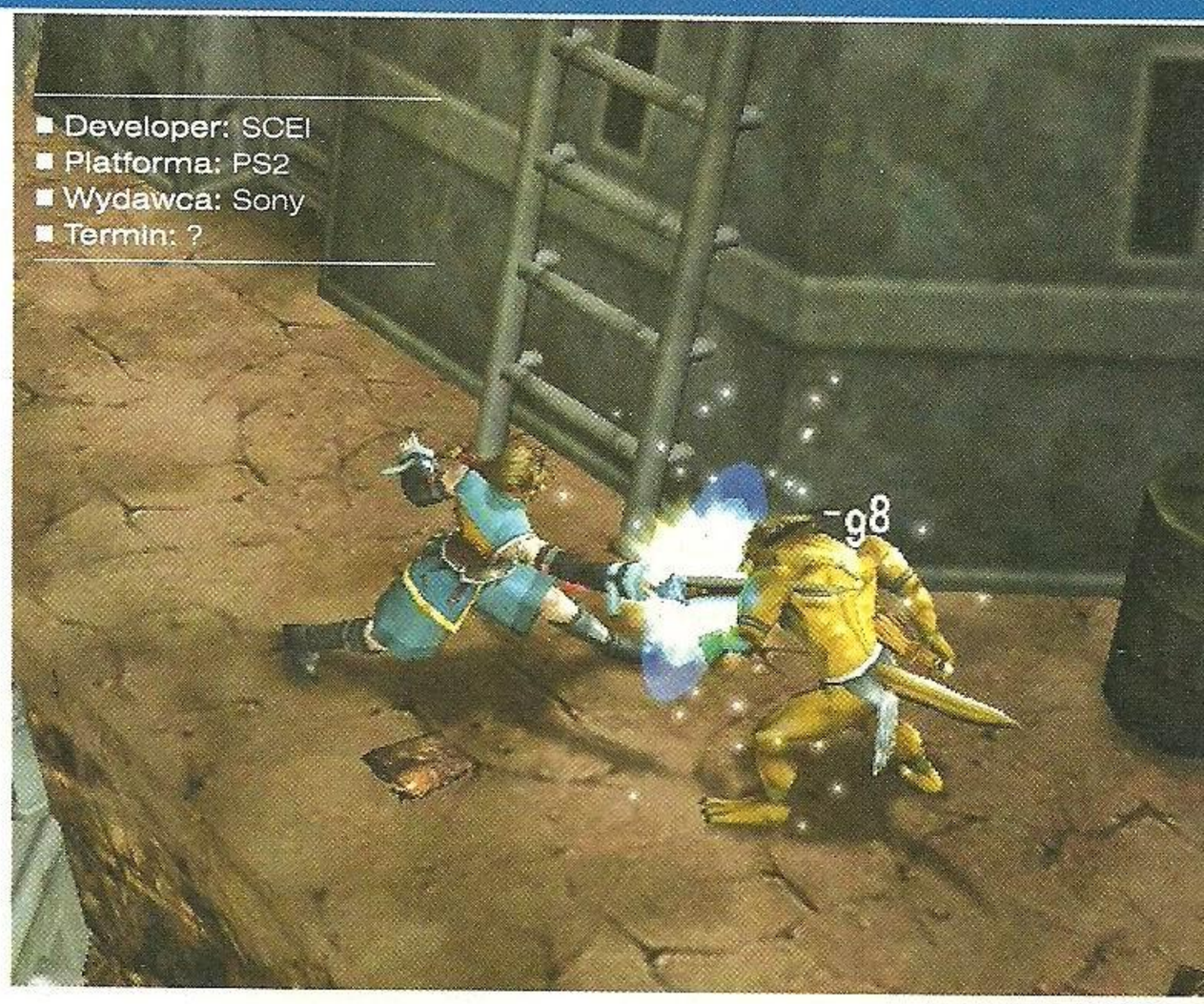
Film czy gra?


Christopher Walken

Łączenie świata filmu ze światem gier nie jest niczym nowym. Zjawisko to pojawia się w coraz większej ilości gier i True Crime jest właśnie jedną z takich pozycji. Postacie występujące w historii będą mówić głosami tak znanych aktorów i aktorek, jak Michelle Rodriguez („Resident Evil"), Christopher Walken („Armia Boga"), Michael Madsen („Wściekłe Psy") czy Gary Oldman. Niektórzy z nich mają już doświadczenie w podkładaniu głosów do gier. Michael Madsen na przykład pojawił się w niejako prekursorze True Crime - Grand Theft Auto 3. Gary'ego Oldmana można usłyszeć w pecetowym dodatku do Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead, natomiast Christophera Walkena - w starym Privateer 2: The Darkening. O dubbing w True Crime chyba nie mamy się co martwić.

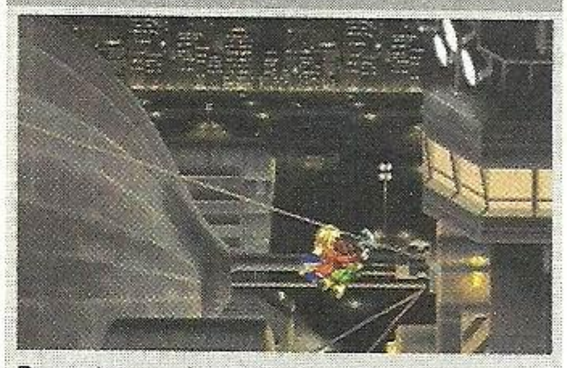
■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.us.playstation.com/games/scus-97231/**
Nie ma na niej wiele, ale jest obietnica, że niebawem pojawi się zupełnie nowy serwis poświęcony grze.

Arc the Lad
Twilight of the Spirits



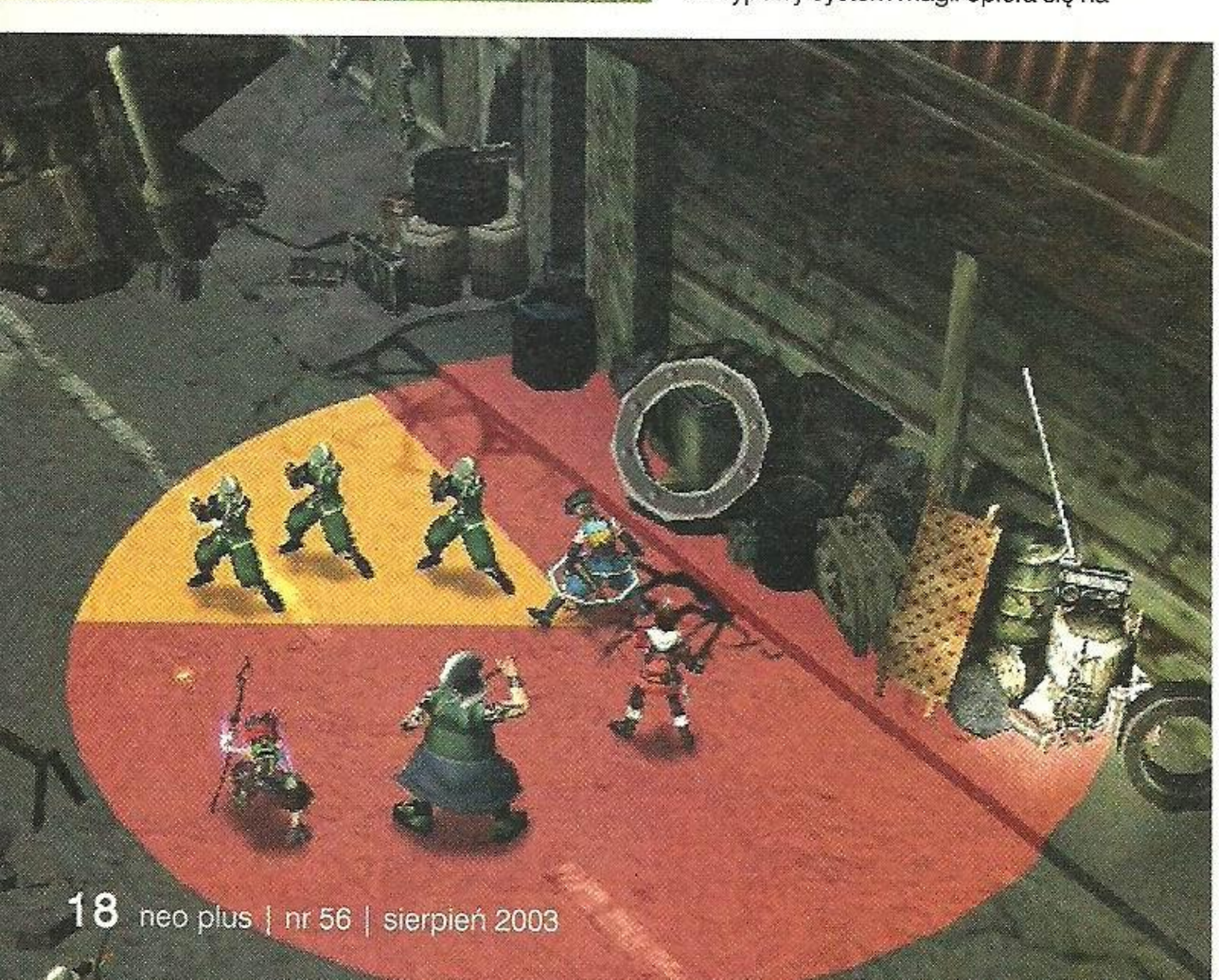
■ **Developer:** SCEI
■ **Platforma:** PS2
■ **Wydawca:** Sony
■ **Termin:** ?

Stara szkoła



Przez lata w Japonii ukazały się trzy części Arc The Lad. A skoro pojawiły się aż trzy epizody, to śmiało można przypuszczać, że gra okazała się niezwykle popularna. Posługujący się arabskim alfabetem gracze mogli sprawdzić te pozycje dopiero w 2002 roku, kiedy znana z wydawania japońskich erpegów w USA firma Working Designs ukończyła trwające ponad dwa lata tłumaczenie.
To z pewnością za późno - czasy PSX'a dawno minęły. Zestaw ciągle znajduje się w sprzedaży i choć kosztuje aż 75. dolarów, to przecież w jego skład wchodzą aż trzy gry. Fan japońskich erpegów może rozważyć zakup.

Jakoś nie miałem dotychczas okazji zapoznać się bliżej z popularną w Japonii serią rpg-ów, które nie zaszczyciły swoją obecnością starego kontynentu. Arcladową edukację rozpoczynam więc od najnowszej, a zarazem pierwszej na PlayStation 2 części serii.
Ciekawy w Arc the Ladzie jest system walki. Otóż przed każdym starciem mamy opcję wyboru członków drużyny z dostępnych w danym momencie postaci. Kiedy już zdecydujemy się na konkretny zestaw, sprawdzamy jeszcze jakie chcemy przydzielić im przedmioty z wspólnej, drużynowej puli, a następnie puszczamy chłopaków do walki.
Ta rozgrywa się w sposób turowy, ale nie do końca. Otóż przy turze ruchu każdej postaci mamy do wykonania dwie czynności – poruszanie się po planszy oraz atak. Albo sam atak. Zasięg ruchu zależy od danej postaci i jej mobilności. Jedni mogą od razu zwiedzić połowę przygotowanego, trójwymiarowego pola, inni mogą uczynić zaledwie kilka kroków. Po dotarciu w zasięg ciosu zatrzymujemy się, a następnie przywalamy przeciwnikowi z czego się da. Naturalnie jedne postacie są wyposażone w broń dalekiego, a inne – bliskiego zasięgu, więc nie zawsze trzeba zatrzymać się w sąsiedztwie samego wroga. Tutaj wkraczają też zresztą różne specjalne ataki działające na pewien obszar, czary i tym podobne. Istotne jest też zbieranie przedmiotów i kasy upuszczonej przez wrogów w trakcie starć – ważne jest, żeby zrobić to jak najszybciej, bowiem po zakończeniu walki nie mamy już opcji przebiegnięcia się po polu i zebrania łupów.
Ten system poruszania się i trzaskania sprawia wrażenie bardziej naturalnego, niż w podzielonym na kwadraty FF Tactics czy Tactics Ogre, ale tak naprawdę to dokładnie to samo. W Arcu także ważne jest to, czy atakujemy przeciwnika z tyłu, czy z przodu. Pojawiają się też ciosy wspólne – kiedy więcej niż jedna z naszych postaci zainicjuje atak, kontynuowany potem przez pozostałych członków ekipy.
Plusem całej sytuacji jest to, że walki toczymy wtedy, kiedy chcemy. Zamiast swobodnie poruszać się po mapie i co krok wpadać na przerośnięte glizdy, biegamy tylko wyznaczonymi ścieżkami, natrafiając na przypadkowe starcia tylko w punktach docelowych, a nie na całej długości trasy. Zmniejsza to liczbę walk w stosunku do takiego Finala, ale za to starcia w Arcu trwają dłużej niż w grach Square.
Nietypowy system magii opiera się na zbieraniu tak zwanych Spirit Stonesów, których ilość określa nasze magiczne możliwości. A ponieważ liczbę kamieni należy wciąż uzupełniać, walka przy użyciu magii dosyć szybko staje się bardziej problematyczna niż w innych grach.
W modny ostatnio sposób gra opowiada historię dwóch postaci. Jednak zamiast, niczym w trzecim Suikodenie kazać nam zagrać w całą rzecz kilka razy, tutaj od razu śledzimy losy bohaterów jednocześnie. To znaczy nie dosłownie jednocześnie, ale gra podzielona jest na rozdziały, w których naprzemiennie występuje to jeden, to drugi bohater.
A skoro słowo o bohaterach się rzekło, to trzeba będzie rozwinąć temat. Pierwszym z naszych ludzi jest niejaki Lord Kharg. Jest potomkiem starego królewskiego rodu i jednocześnie przyszłym władcą ziemi, na której zaczynamy zabawę. Kharga poznajemy, kiedy rozgrywa się kluczowy w jego życiu epizod – czyli w dniu, kiedy po raz pierwszy w walce wręcz pokonuje swego mentora. Kharg ma ochotę jak najszybciej zaciągnąć się do lokalnego odpowiednika straży miejskiej, która to w krainie Yewbell – teraz będzie niezłe, zobaczycie – zajmuje się – nie no, nie mogę – zajmuje się ochroną miasta. Nie, nie zakładaniem szczęk na parkujące tu i ówdzie powozy, nie spisywaniem przekupek na rynku, tylko właśnie ochroną miasta. Nigdy w życiu bym nie zgadł.
Problem polega na tym, że Khrag jest zbyt cenny, więc do straży wcielić go nie chcą. Na prośbę samej matki Khraga – dzielnej wojowniczki zresztą. Ale Kharg im pokaże.
Drugim bohaterem jest młody Deimos – dziwny chowaniec rasy demonów, który jednak zdradza sporo cech ludzkich. Darc zaczyna w zupełnie innych okolicznościach. Tam, gdzie Kharg spotyka się z życzliwością i szacunkiem, Darc jest traktowany podejrzliwie. Tym bardziej, że wychowuje się w mieście Orcoth zamieszkałym przez orkopodobne stwory, którym kręgosłup splatał figla i wypuścił ogon mniej więcej z okolic czwartego kręgu. No więc mieszkańcy Orcothu pogardzają Darc'em, który zresztą jest służącym u ropuchopodobnej wiedźmy. No i nie zapominajmy, że rasa Deimosów nie jest w Orcothu szczególnie popularna. Podobnie jak ludzie zresztą. Dlatego przypadek mieszańca ludzko-deimosowskiego w Orcothu można przyrównać do sytuacji Murzyna z żydowskimi korzeniami w okolicach Berlina z początku lat czterdziestych ubiegłego wieku.



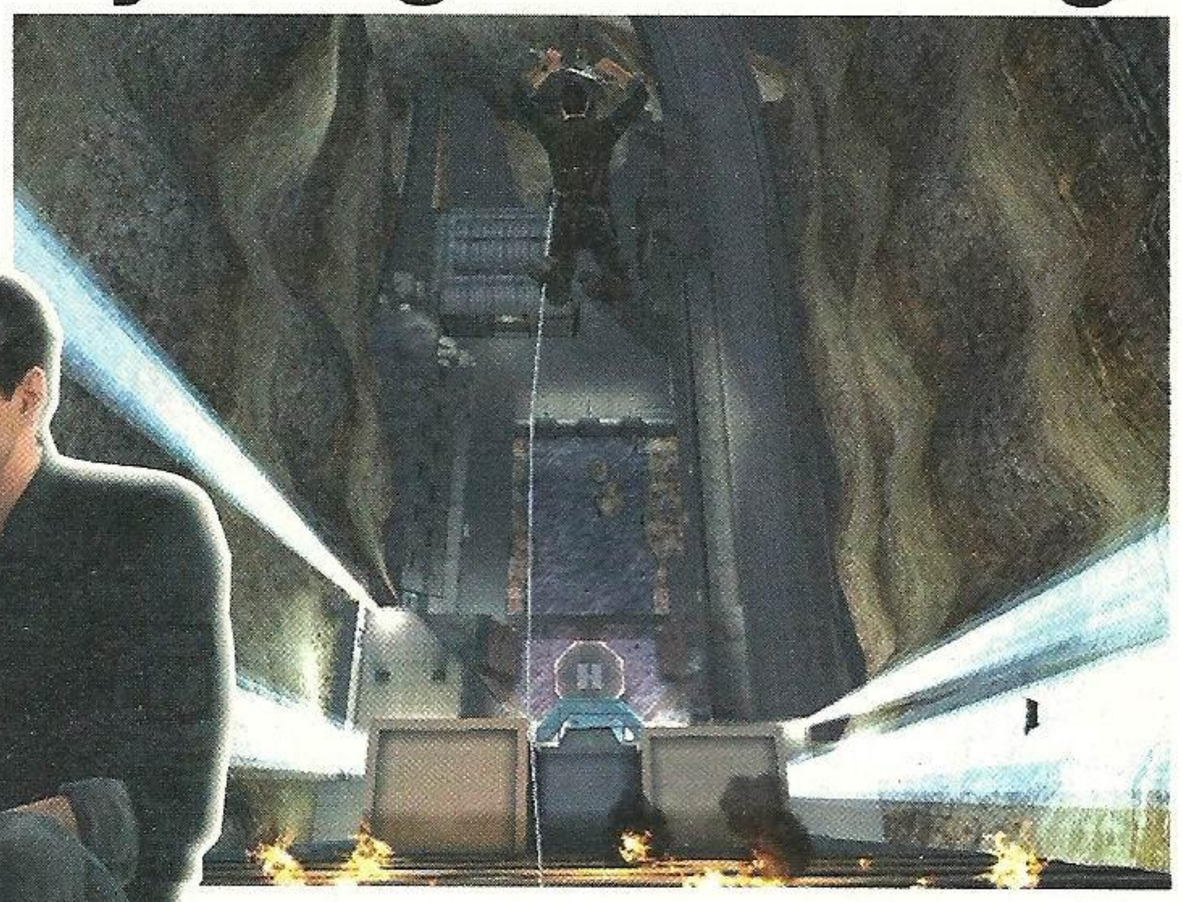
Co łączy tych dwóch bohaterów, jak potoczą się ich losy i tak dalej – dowiecie się, gdzieś tak w trzeciej godzinie gry. Ci dwaj panowie to oczywiście bracia. Nie, żaden tam spojler. Wierzcie mi.
Sama historia, jak to zresztą często w rpg-ach bywa łączy w sobie kilka ważnych wątków: rasizm, nieporozumienia polityczne, walkę o ziemie i sprawy religijne. Historia nie zapowiada się może szczególnie niezwykle, ale może być ciekawie. Co prawda te istotne problemy ilustrowane są banalnymi sytuacjami, ale nie zmienia to faktu, że takie gry pomagają graczom dojrzeć pewne rzeczy. Czy coś w tym stylu.
Ogólnie – ciekawa rzecz. Grafika jest ładna, choć animacja postaci wydaje się być nieco zbyt sztywna. Przydałaby się też opcja obracania tych wszystkich ładnych, trójwymiarowych terenów, po których biegamy. Muzyka jest dobrym podkładem, ale niczym więcej. Na pierwszy rzut oka Arc the Lad wygląda nieźle.
Zobaczymy, jak będzie dalej. **[Banan]**

■ Oficjalna strona Everything or Nothing znajduje się pod adresem **http://007.ea.com**
Można z niej ściągnąć między innymi zwiastun gry.

007 James Bond in **Everything Or Nothing**

■ **Developer:** Redwood Shores
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Electronic Arts
■ **Termin:** zima 2003

Electronic Arts powraca z kolejną częścią gry opartej na filmowej licencji Jamesa Bonda! Tym razem będzie to gra akcji oglądana z perspektywy trzeciej osoby. Developerem nowej produkcji jest grupa Redwood Shores, będąca częścią koncernu EA. Wprowadzenie widoku tpp ma wzbogacić grę o elementy skradanki i umożliwić łatwiejsze obserwowanie tego, co dzieje się dookoła. Teraz od gracza będzie zależało, czy woli ukraść potrzebne klucze, czy oddać kilka strzałów i podnieść je z ziemi! Każdy etap będzie można przejść na kilka sposobów, co z pewnością wydłuży czas zabawy. Będzie sporo efektownej walki wręcz z chwytami,



kopniakami z wyskoku i używaniem elementów otoczenia, ponad 20 różnych broni i gadżetów (w tym nowe zastosowanie dla linki z hakiem, której będzie można teraz użyć w każdej chwili, zupełnie jak w Tenchu) i mnóstwo trybów gry. Główny, przeznaczony dla jednego gracza, przerzuci nas przez szereg misji rozsianych po czterech kontynentach – wiadomo już o takich lokacjach, jak Plac Czerwony, Egipt i Peru. W nowym Bondzie nie zabraknie też multiplayera z trybem cooperative, który pozwoli na przechodzenie gry we dwójkę - ramię w ramię! Warto jeszcze wspomnieć o dodaniu pojazdów: motoru, samochodu, a nawet helikoptera! W grze „zagrają" prawdziwi aktorzy - James ma oczywiście twarz Pierce'a Brosnana, który sam podkłada głos pod swoją postać. Jak powiedział aktor: „Odgrywanie roli w interaktywnej rzeczywistości pozwala mi przenieść moją interpretację postaci do nowej generacji fanów Bonda". Obok Pierce'a pojawią się: John Cleese, Judi Dench (M), Richard Kiehl (Jaws), Williem Dafoe (który wcieli się rolę głównego wroga Bonda imieniem

Nikolai Diavolo); nową dziewczyną Bonda zostanie Shanon Elizabeth, natomiast Heidi Klum wcieli się w postać Katvy Kadanovej. Jak widać obsada jest imponująca! Autorem scenariusza jest Bruce Feirstein, który pracował przy produkcji kilku wcześniejszych Bondów. Przedstawione fragmenty gry zapowiadają się dobrze. Grafika jest bardzo ładna, postacie świetnie wymodelowane i do tego wszędzie panuje ten specyficzny nastrój filmów z Bondem!
W jednym z poziomów superagent zssuwa się przy pomocy liny z wieżowca, jednocześnie prując do złoczyńców. W innym - przemierza tajną bazę pana Diavolo, zachowując się niczym Sam Fisher.
Czy będzie dobrze? Zobaczymy!

R: Racing Evolution

■ **Developer:** Namco
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** zima 2003

Namco pełną parą pracuje nad kolejną częścią Ridge Racera, zatytułowaną R: Racing Evolution. Po raz pierwszy w RR znajdą się licencjonowane samochody! Będzie 11 tras, 8 rodzajów wyścigów i 4 tryby gry – Racing Life Mode, Time Attack, Arcade i Versus. Pierwszy ma skupiać się na „ludzkiej naturze i chęci do rywalizacji" i będzie opowiadał historię dwóch walczących ze sobą na torze zawodniczek. Wszystko będzie okraszone mnóstwem animacji by podkreślić filmowo-przygodowy charakter. Namco podaje też, że w grze znajdzie zastosowanie nowy system AI, który przybliży zachowania konsolowych kierowców do tych prawdziwych. Niestety informacja nie zawierała żadnych dalszych szczegółów na ten temat. Pierwsze przedstawione fragmenty gry prezentują się bardzo dobrze – grafika jest ostra, kolorowa i widać, że nie oszczędza polygonów. W dalszym ciągu pozostał specyficzny duch Ridge Racera, co powinno być rekomendacją dla wszystkich fanów serii. Czekamy na więcej informacji.

■ Film z Sonic Heroes możecie obejrzeć wstukując w przeglądarce WWW następujący adres:
http://www.xboxmedia.net/movies2/sonicheroes1.html

newsflash

■ **Stary Potter na next-genach**

EA zapowiedziało remake pierwszej części przygód Harrego Pottera z PSX'a, opatrzoną podtytułem Philospoher's/ Sorcerer's Stone. Gra produkowana jest we współpracy Warthog Games z UK Studio, które jest własnością Electronic Arts. Najnowsza odsłona pozwoli nam przeżyć razem z Harrym jego pierwszy rok w Hogwarcie i jest to, jak na razie, jedyna pewna informacja dotycząca fabuły. Poza tym wiadomo tylko, że gra ukaże się PS2, Xboksie i GCN jeszcze w tym roku. Słyszeliśmy także plotki o polskiej wersji językowej na PS2, ale pssst!

■ **PlayBoy drogi nie będzie!**
Jeden z francuskich magazynów zajmujących się biznesem opublikował ostatnio wywiad z prezydentem SCEE, Chrisem Deeringiem. Jednym z najważniejszych tematów rozmowy było wejście Sony na rynek przenośnych konsolek. Deering potwierdził, że PSP ukaże się w końcówce roku 2004 i że będzie wykorzystywało format Universal Media Disc, który pozwali na odtwarzanie muzyki i filmów na handheldzie. Najlepsze dotyczy jednak ceny nowego urządzenia – jak określił to Chris, będzie porównywalna do ceny GBA! Jeżeli to wszystko okaże się prawdą, to świat przenośnych konsolek może zadrżeć w posadach.

■ **A Burnout 3 gdzie? Ejże!?**
Criterion Games, firma odpowiedzialna za oba Burnouty, zapowiedziała dwa kolejne projekty, które „są już od pewnego czasu w drodze". Pierwsza gra nosi tytuł Black i jest strzelaniną fpp, natomiast druga produkcja to wyścigi zatytułowane Dust Storm. Niestety nie ma jeszcze żadnych szczegółów dotyczących nowych gier. Znając jednak możliwości Criterion warto jest spokojnie zaczekać.

■ **Fire Emblem na Cube**
W ostatnim numerze Nintendo Dream pojawiła się informacja głosząca, że Nintendo pracuje nad zupełnie nową grą z serii pamiętającej jeszcze czasy NESa - Fire Emblem - na GC. Ma to być połączenie strategii z RPG'iem i jest to właściwie jedyna dostępna informacja. Gra pisana jest przez grupę Intelligent Systems, która nie podaje na razie żadnych informacji na temat planowanej daty premiery. Na dobrą sprawę nie wiadomo, czy gra ukaże się w Europie.

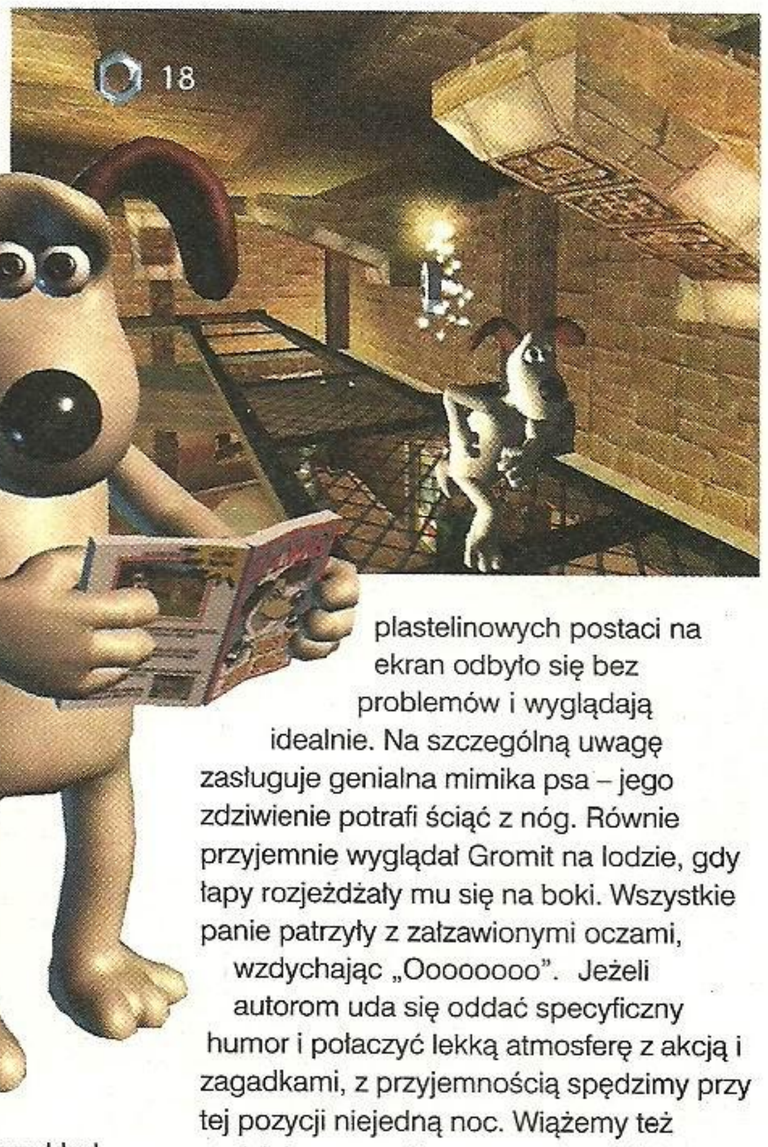
■ **Vib Ribbon powraca!**
Pamiętacie chorą grę muzyczną na PS one Vib Ribbon? Sony zapowiedziało sequel zatytułowany Majib Ribbon! W grze znajdzie się obsługa Network Adaptora i chat room dla graczy.

■ **Namco Cubed**
Namco i Monolith - twórcy Xenosagi - pracują nad erpegiem na GameCube zatytułowanym przyjemnie Baten Kaitos. Bohaterką będzie młoda dziewczynka.

Wallace & Gromit Project Zoo

■ **Developer:** Bam! Ent.
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Bam! Ent.
■ **Termin:** jesień 2003

Czy może być coś gorszego od podstępnego pingwina? Tak! Pingwin, który porwał wszystkie zwierzęta i żąda okupu w diamentach! Najprościej rzecz ujmując tak właśnie przedstawia się fabuła najnowszej gry z dzielnym Gromitem i jego panem w rolach głównych.
Wspomniana trójka bohaterów nie powinna być nikomu obca, w końcu chyba każdy zna zaraźliwie śmieszną bajkę Nicka Parka „Wściekłe Gacie". Przyszedł czas by przenieść plastelinowy świat na konsole. W&G będzie trójwymiarową platformówką w której gracz przejmie kontrolę nad Gromitem. Przed czworonogiem stanie pięć olbrzymich etapów podzielonych na dwadzieścia cztery zadania i rozłożonych na osiem różnych części Zoo. Rola Wallace'a będzie ograniczać się do wędrowania za zwierzakiem, udzielania mu wskazówek i ekwipowania w coraz to nowsze wynalazki. Karabin na owsiankę, wyrzutnia bananów, maszyna do przybijania, toboggan, czy żyrokopter to jedynie przedsmak tego, co Was czeka. Ale by Wallace mógł konstruować nowe zabawki, będziemy musieli przynosić mu potrzebne części. Autorzy zapowiadają mnóstwo ruchów i ciosów, które Gromit będzie zdobywał w miarę przechodzenia gry. Na liście znajdują się między innymi: podwójny skok, bieganie po ścianach (ala DMC2), strzały z bani i podkradanie się. Poza elementami typowej platformówki, znajdą się tu także motywy znane ze skradanek. Taka mieszanka stała się ostatnio bardzo popularna i dobrze, ale zaczyna wiać recesją...
Gra została pokazana na tegorocznym E3. Zachwyciła przyjemną dla oka grafiką i wściekłym humorem. Znajdziecie tu parodię wielu znanych filmów i gier, na przykład etap do złudzenia przypominający fragmenty MGSa! Przeniesienie plastelinowych postaci na ekran odbyło się bez problemów i wyglądają idealnie. Na szczególną uwagę zasługuje genialna mimika psa – jego zdziwienie potrafi ściąć z nóg. Równie przyjemnie wyglądał Gromit na lodzie, gdy łapy rozjeżdżały mu się na boki. Wszystkie panie patrzyły z zatzawionymi oczami, wzdychając „Ooooooo". Jeżeli autorom uda się oddać specyficzny humor i połaczyć lekką atmosferę z akcją i zagadkami, z przyjemnością spędzimy przy tej pozycji niejedną noc. Wiążemy też nadzieje ze współpracą samego Nicka Parka – oby nikt nie zawiódł. I oby nie zabrakło czasu.



Sonic Heroes

■ **Developer:** Sega
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Sega
■ **Termin:** zima 2003

Sonic powraca w nowej odsłonie przygód. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to trójka bohaterów przemierzających etapy ramię w ramię. W ukończonej grze znajdą się cztery takie drużyny: Team Sonic, Chaotix, Rose i Dark. Lidera zespołu można zmienić w każdej chwili, pozostała dwójka zawsze pobiegnie za graczem. Dzięki zmianom będziemy mogli wykorzystać specjalne zdolności każdej z postaci. Sonic w dalszym ciągu jest najszybszy, Tails potrafi latać i przenosić pozostałą dwójkę w niedostępne dla nich miejsca. Z kolei Knuckles umie rozbijać kamienne ściany i rzucać Sonikiem i Tailsem niczym pociskami! A przecież będzie jeszcze dziewięć postaci z innych ekip.

Gra została najwyraźniej pozbawiona elementów przygodowych znanych z poprzednich, trójwymiarowych odsłon i stanowi swoisty powrót do korzeni. Sonic zasuwa jak nigdy dotąd – pętle, korkociągi, proste biegnące w dół i do góry nogami jeszcze nigdy nie były tak szybkie! Nie mówiąc już o wybijających w górę grzybkach i wszelkich skoczniach.
W grze znajdzie się czternaście etapów możliwych do przejścia na kilka sposobów. Na każdej planszy znajdzie się szereg misji do zaliczenia. Ma to zapewnić znacznie dłuższy czas zabawy. Jak wygląda nowy Sonic? Jest zdecydowanie najładniejszą częścią serii! Tekstury są bardzo ostre i dopracowane, animacja śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Wprawdzie otoczenie odrobinkę się

dorysowuje, ale liczymy, że autorom uda się ten feler wyeliminować. I choć brakuje nieco świata przygodowego z obu części Sonic Adventure, to najwyraźniej Sega ma inny punkt widzenia. Niebawem przekonamy się, czy ma rację.

zabójczy kwartet Ubi Soft

Prince of Persia
The Sands of Time

- **Developer:** Ubi Soft Montreal
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Termin:** październik 2003

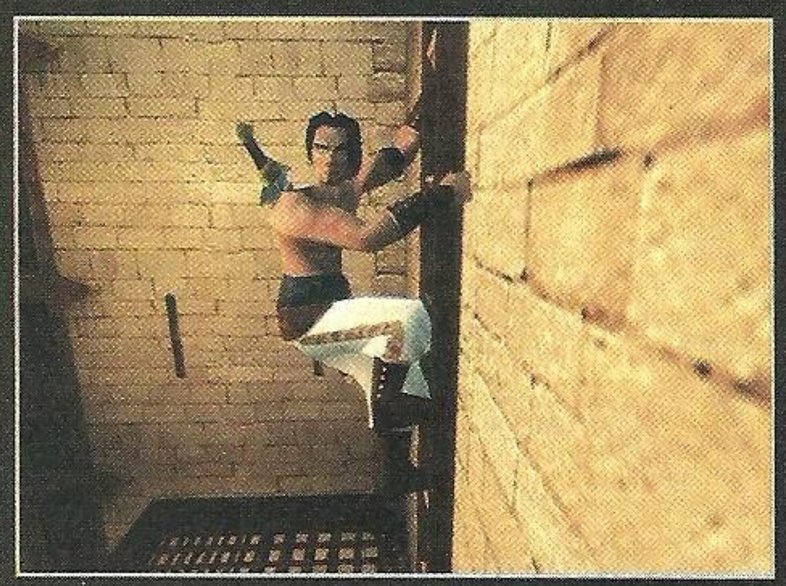
Yannis Mallat i Jordan Mechner poznali się dopiero w 2001 roku, kiedy Mechner przyleciał na specjalne zaproszenie pierwszego z panów do jego biura w Montrealu. Bardzo szybko, bo już następnego dnia Mechner udał się do Paryża, gdzie podpisał umowę z Ubi Soft dającą tej firmie pełne prawa do opracowania nowych gier z serii Prince Of Persia. Co skłoniło jednego z najbardziej kultowych designerów do błyskawicznego działania?

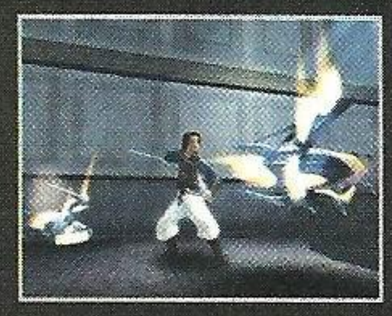
Z pewnością to, co zobaczył w biurach Ubi Soft Montreal. Programiści zaprezentowali mu bowiem roboczą wersję nowego silnika, jak mówi „gry akrobatycznej", który został zaprojektowany z myślą o nowej wersji przygód Księcia. A fakt, że Ubi Soft zaoferował Mechnerowi posadę głównego konsultanta przy Prince of Persia: The Sands of Time okazał się propozycją nie do odrzucenia.

Cofnijmy się na chwilę do zamierzchłych czasów. W 1984 roku studiujący na uniwersytecie Yale młodzieniec nazwiskiem Mercher opracowuje i sprzedaje firmie Broderbund grę pod tytułem Karateka: scrollowaną bijatykę z bohaterem zasuwającym w prawo i potrafiącym wyprowadzić kilka prostych ciosów. Gra okazuje się sporym sukcesem na macierzystej platformie Apple II i zostaje skonwertowana na większość ówczesnych komputerów - PC, Commodore 64, a nawet Atari 800. To jednak nie za sprawą Karateki świat usłyszał nazwisko Mercher. Stało się to pięć lat później, gdy w 1989 roku Jordan wyskoczył z Prince of Persia. Do dziś gra ukazała się na ponad 20 platformach – w tym nawet telefonach komórkowych. Chyba nie ma gracza, który nie słyszał tej nazwy. Niespotykana płynność animacji bohatera, wspaniałe zagadki i design poziomów otworzyły wielu osobom oczy na gry platformowe. Mechner kontynuował przygodę wraz z Prince Of Persia 2: The Shadow and The Flame, a nieco później stworzył The Last Express – eksperymentalną grę przygodową, która mimo wielu ciekawych pomysłów nie odniosła większego sukcesu. Ostatnią wydaną grą Jordana jest Prince Of Persia 3D na Dreamcasta i PC. Nie warto o niej wspominać, choć nie była także strasznym niewypałem.
Czy Jordan Mechner stracił to coś, co blisko piętnaście lat temu pozwoliło mu zrewolucjonizować gatunek gier zręcznościowych? Możliwe. Ale akurat w przypadku Prince of Persia: The Sands of Time wykazał się daleko idącą rozwagą, a także dobrym nosem. Bo nowy Książe w akcji prezentuje się rewelacyjnie; to jeden z murowanych hitów tej jesieni. Dodatkową zaletą jest fakt, iż ukaże się na wszystkie trzy konsole.
Mi udało się poszaleć jedynie na PlayStation 2 (jest to bazowa platforma, na której gra jest pisana – pozostałe dwie wersje będą konwertowane w locie), a krótki opis tych przygód mogliście prześledzić w raporcie z E3 w zeszłym miesiącu. Nadszedł czas na pełną zapowiedź, ponieważ bardzo zależy mi na tym, byście przygotowali się na spotkanie z Księciem.

Autorzy postanowili nie odnosić się w żaden sposób do scenariuszy poprzednich części, budując wszystko od podstaw. Może to i lepiej, bo dzięki temu pozbyli się niepotrzebnego balastu, który nakazywał trzymanie się dziedzictwa przeszłości. A scenariusz wygląda tak: w starożytnej, targanej wojnami Persji istnieje legenda o mrocznych mocach, spoczywających i czekających na uwolnienie. Młody następca tronu przy okazji jednej z łupieżczych wypraw otrzymuje starożytny artefakt o magicznej mocy; tytułowe Piaski Czasu. Podczas próby dobrania się do niego przy pomocy swojego nowego Magicznego Sztyletu dzieją się niedobrze rzeczy i prastare zło wypełza na świat. Bohater nie załamuje się jednak i z pomocą pięknej księżniczki Fary pragnie powstrzymać monstra, nim rozpocznie się rzeź niewiniątek. Złe moce zaczynają już jednak działać i zarówno służba, jak i wojacy stacjonujący w pałacu zmienili się w demony, które mogą zostać pokonane jedynie przez zanurzenie w ich sercach specjalnego sztyletu. Czy uda mu się pokonać zło? W jaki sposób Książe dotrze do źródła dającego moc Piaskom Czasu?

Piaski Czasu to ciekawa i intrygująca, choć niezupełnie nowa koncepcja (podobną wykorzystano w Blinx'ie na Xboxa). Pokonując kolejnych nieprzyjaciół Książe zbiera ich biedne dusze jako pożywienie dla Piasków, a informuje o tym specjalny pasek energii. Dotychczas



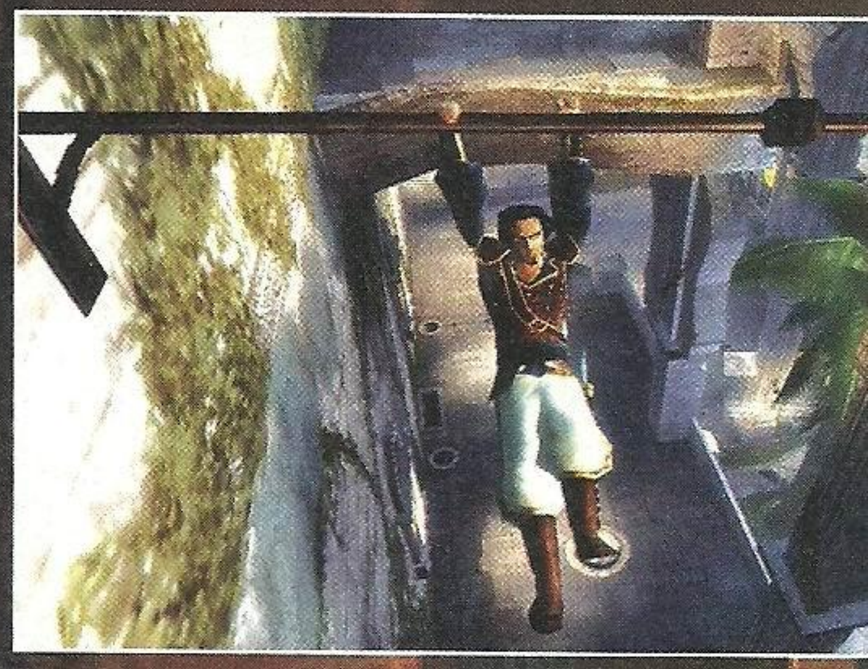


autorzy zaprezentowali trzy efekty działania Piasków. Pierwszy to chwilowe spowolnienie animacji podczas walki. Oczywiście wygląda wspaniale (bo Prince to jedna z najlepiej animowanych gier wszech czasów), a po drugie pozwala na spokojne rozplanowanie kolejnych ataków pomiędzy, powiedzmy, sześciu przeciwników.

Drugi efekt to wizje – przez krótką chwilę Książe może obejrzeć niejako z lotu ptaka to, co znajduje się przed nim w kolejnych komnatach.

Wreszcie trzecią i najważniejszą mocą Piasków jest możliwość cofnięcia czasu gry o kilka, bądź nawet kilkanaście sekund (w zależności od ilości posiadanych Piasków). Element ten przydaje się przy platformowych elementach, a szczególnie przy zdradliwych skokach nad przepaściami. Jeśli powinie Wam się noga, bądź skoczycie za krótko - wystarczy przez jakiś czas przytrzymać odpowiedni przycisk, a gra zacznie się cofać... Aż Książe z powrotem wyląduje w miejscu, z którego zaczynał długi lot. Rewelacja. A kto wie, czy efektów nie będzie więcej? Każdemu użyciu mocy towarzyszą fantastyczne efekty graficzne i dźwiękowe – rozmycia, gra świateł, odjazdy i najazdy kamery. Patrzenie na to wszystko jest prawdziwą przyjemnością, a jeszcze większą jest uczestniczenie w akcji.

Wspomniałem, że Piaski Czasu potrzebują pożywienia w postaci uwolnionych dusz biednych opętanych ludzi, rzucających się na naszego bohatera z każdej strony. A ten przecież jest od dziecka szkolony do walki, więc tanio skóry nie sprzeda. Autorzy twierdzą, że zarówno



walkę, jak i eksplorację traktują z taką samą powagą i według nich gra będzie zbalansowana tak, aby oba elementy wypełniały ją mniej więcej po równo. Co nieuchronnie sprowadza nas do tematu walki.

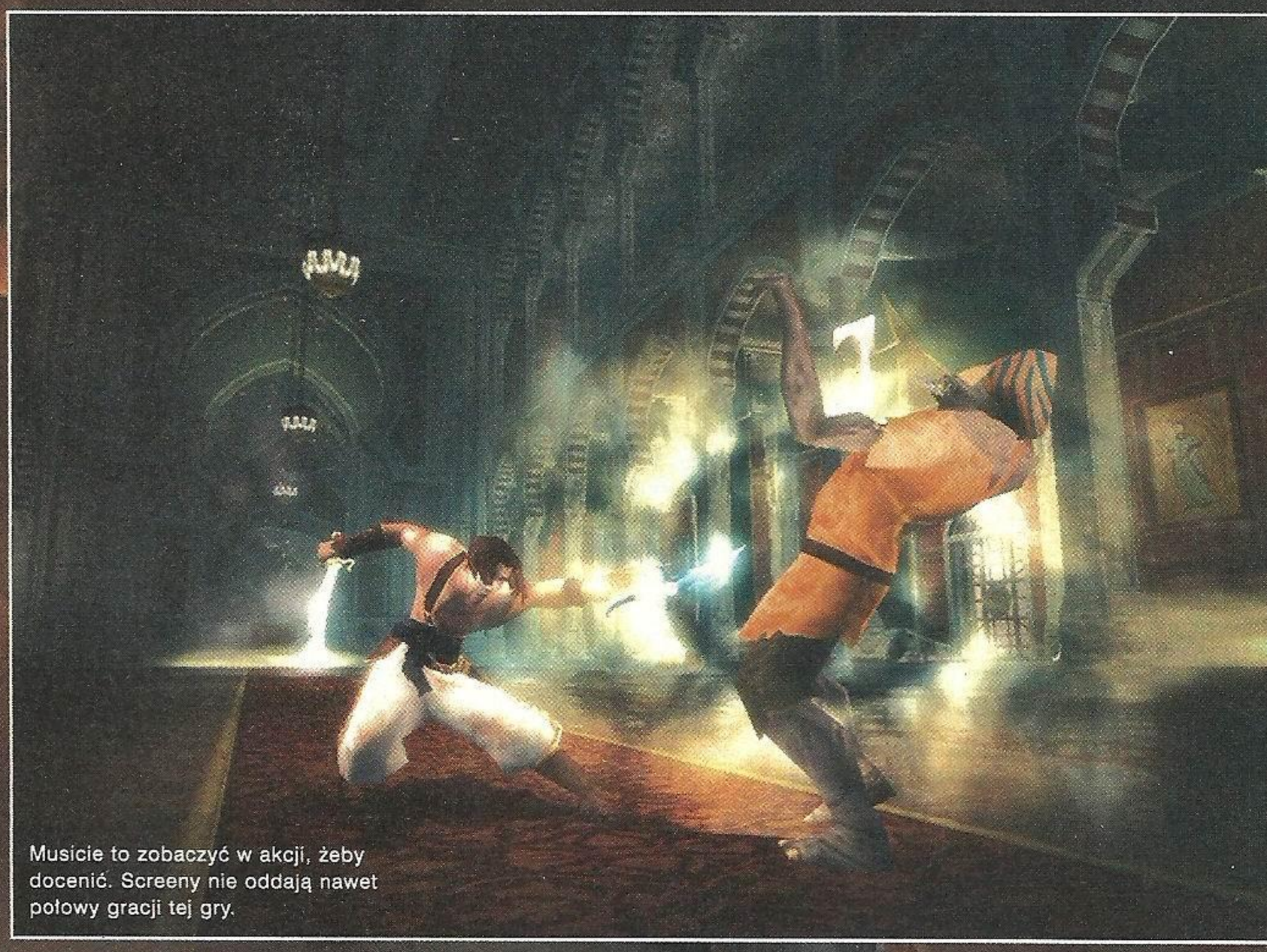
Walkę rozwiązano znakomicie; jest pełna ekspresji i szalenie emocjonująca. A to wszystko dzięki temu, że autorom udało się połączyć ruchy i ciosy Księcia w przekonywujący i perfekcyjnie animowany balet. Będąc otoczonym przez przeciwników można ich ciąć, dźgać i siekać w jednym niekończącym się szalonym combosie, uważając jedynie na to, by nie dać się trafić. Są . niesamowite skoki, szalona i wirująca kamera, wspomniany efekt zwolnienia czasu. Możliwości są olbrzymie – parowanie ciosów, odbijanie się od ścian, turlanie, cięcie w locie i lądowanie za plecami przeciwnika. Trzy szybkie ciosy i dobicie sztyletem... Trudno opisać to, jak przyjemne jest sterowanie ruchami bohatera. Musicie mi uwierzyć na słowo.

Oprócz walki będzie również przemierzanie labiryntu pałacu, a wiedzcie, że to olbrzymia budowla. Jeden z poziomów, który bardzo mi się podobał to olbrzymie piętrowe więzienie (szerzej opisałem je miesiąc temu), inny – pełen przepychu harem tatusia. W kolejnym miałem okazję poprowadzić Księcia na zamkowym dziedzińcu, gdzie młodzieniec skakał nad rozpadającymi się pod wpływem wybuchów murami. Otoczenie jest prześliczne, wykonane z olbrzymim przywiązaniem do

Książe w sieci

Official Prince of Persia: The Sands of Time Website Launches Summer 2003

Nie wierzycie słowom? Wskoczcie na oficjalną stronę Księcia [http://www.prince-of-persia.com] i ściągnijcie kilka filmików prezentujących grę w akcji. Szykuje się rewolucja.

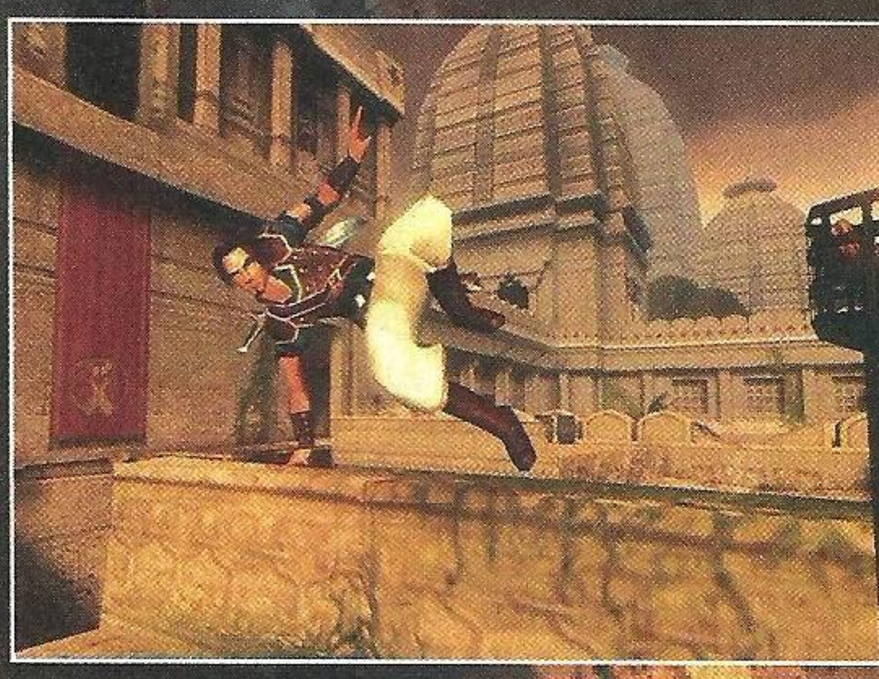


Musicie to zobaczyć w akcji, żeby docenić. Screeny nie oddają nawet połowy gracji tej gry.

najdrobniejszych szczegółów i bez wątpienia bardzo arabskie – widać, że designerzy poziomów i graficy odrobili pracę domową polegającą na przestudiowaniu historii arabskiej architektury. Oraz licznych filmów z Hollywood, które sportretowały owe budynki. Nie można nie wspomnieć o kapitalnej grze świateł i cieni rzucanych przez rozświetlające mrok pochodnie. Ale czy można spodziewać się czegoś gorszego po zespole, który dostarczył podobne efekty w Splinter Cell? Warto zresztą na chwilę zatrzymać się przy oprawie wizualnej Prince of Persia: The Sands of Time. Autorzy szczycą się, że w grze znajdzie się grubo ponad tysiąc specyficznych animacji naszego Księcia – takich jak skoki, cięcia, czy zwyczajne drapanie się po głowie, gdy gracz zostawi na chwilę joypad. Nie raz słyszeliśmy takie przechwałki, ale akurat w przypadku Prince'a są jak najbardziej na miejscu. Dawno nie było gry z tak perfekcyjną animacją bohatera. Zresztą to trzeba wykrzyczeć: DAWNO NIE BYŁO GRY Z TAK PERFEKCYJNĄ ANIMACJĄ BOHATERA. Sposób, w jaki nasz jeszcze bezimienny Książe skacze przez rozpadliny, czy przebiega po ścianach zasługuje na najwyższe uznanie. Jeszcze lepiej zachowuje się podczas walki; autorzy eksperymentują nawet z efektami pożyczonymi z Matrixa – podczas skoku i cięcia animacja zatrzymuje się na chwilę, a kamera szybko okrąża księcia. Dzięki temu gracz nie traci orientacji, bo kamera stara się pokazywać bohatera zawsze z tyłu. Zresztą w wersji, którą miałem niekłamaną przyjemność sprawdzić w akcji kamerzysta spisywał się nad podziw sprawnie.

Podczas gry będziemy świadkami transformacji Księcia. Młody, choć odpowiednio wyszkolony szlachcic zostanie przecież zmuszony do bohaterskich i niejednokrotnie śmiertelnie niebezpiecznych czynów. Autorzy wykazują wręcz obsesyjne przywiązanie do tego szczegółu. A jak to będzie wyglądać w praktyce? Zmieniać się będzie wygląd i zachowanie bohatera.

Na początku Książe ubrany jest w fachową, perską zbroję i hełm. W miarę postępów i pokonywania kolejnych pułapek ze zbroi zostaną strzępy, a na rękach i twarzy pojawią się blizny oraz zadrapania. Zmieni się nawet jego chód (na mocniejszy i bardziej pewny), czy zachowanie w momencie, w którym gracz nie dotyka joypada. Gdy podczas turlania się po posadzkach białe spodenki bohatera zakurzą się, w wolnej chwili młodzieniec zacznie je otrzepywać. Słowem – nasz Książe będzie mężniał.



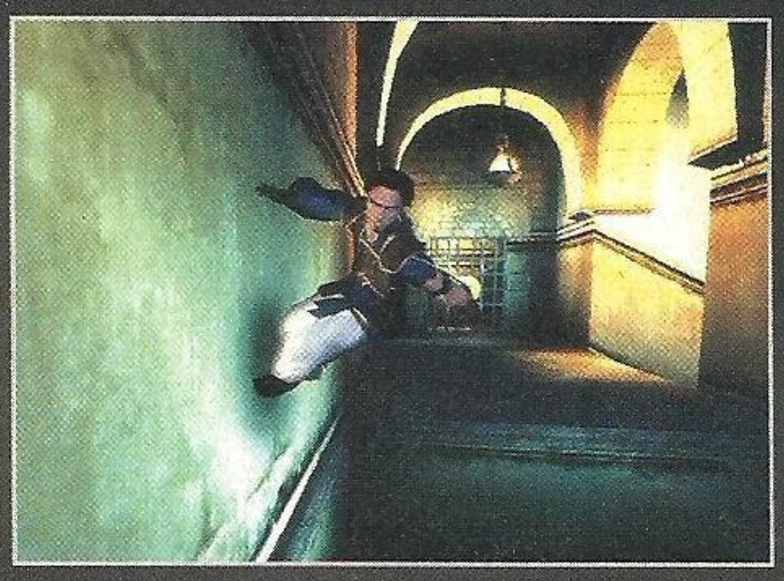
Kierowany przez Yannisa Mallata zespół solidnie przygotował się do prac nad The Sands Of Time. Obowiązkową lekturą designerów były oczywiście „Opowieści Tysiąca i Jednej Nocy", a jeśli chodzi o filmy, panowie przyznają się do fascynacji „Przyczajonym Tygrysem, Ukrytym Smokiem" i wczesnymi dokonaniami Jeta Li, jeszcze z Hong Kongu. Ekipa przyznaje się także do czerpania inspiracji z innych gier, a w szczególności z Shinobi, Onimushy, Devil May Cry, Tomb Raidera i Rygara.

I jeszcze jeden drobny szczegół – mimo, że zespół składa się głównie z młodych ludzi, to jak już wspomniałem część ekipy pracowała wcześniej przy Splinter Cell, a więc to nie nowicjusze.

Po tym, co widziałem mogę powiedzieć tylko jedno: szykuje się jedna z najlepszych gier przygodowo-zręcznościowych wszech czasów. Absolutny, niezaprzeczalny killer, którego nic już nie może zepsuć. Brawa dla Mechnera, brawa dla Mallata i jego ludzi.

Gulash

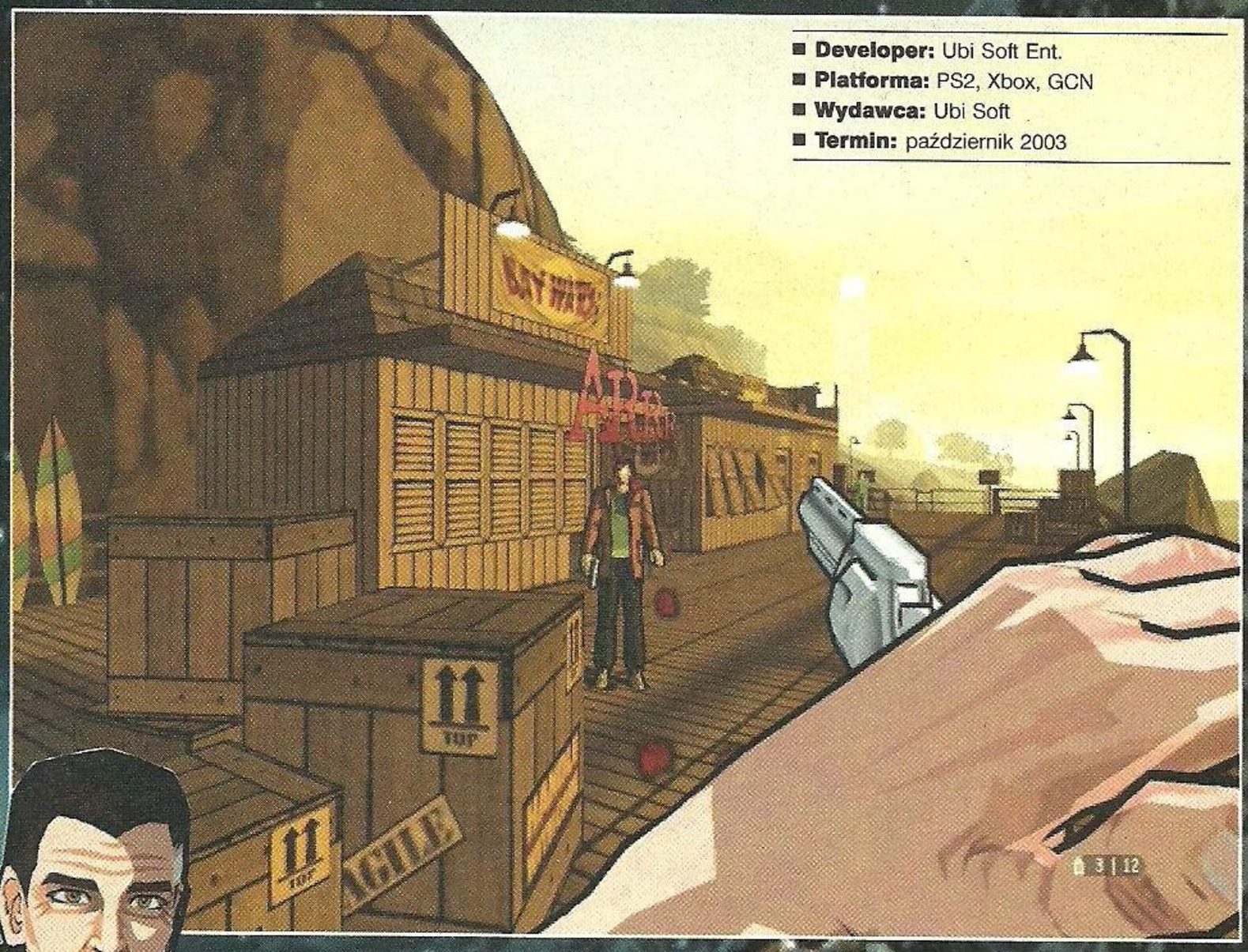
Nie samą walką i skokami nad rozpadlinami człowiek żyje - będą także zagadki logiczne i przeróżne dźwignie.



XIII

Liczba XIII uznawana jest w naszym kręgu kulturowym za pechową. Oby tym razem okazało się inaczej...

- **Developer:** Ubi Soft Ent.
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Termin:** październik 2003



XIII prezentuje dosyć nietypowe podejście do gatunku fpp, gdyż wykonana jest w technice cell – shading przez co wygląda jak animowany komiks, na którym zresztą oparto fabułę tego tytułu. I wygląda naprawdę nieźle – wszystkie obiekty są jakby wydarte z obrazkowej historii, postacie ruszają się prześlicznie, nie ma śladu po łamaniu się polygonów czy innych błędach. O komiksowym klimacie świadczy nie tylko sposób wykonania grafiki, ale także różne dymki i napisy pojawiające się na ekranie w momencie wystrzałów, wybuchów, czy dialogów. Jest to stosunkowo nowatorskie rozwiązanie, ale zupełnie słuszne, bo przez to jest wrażenie uczestniczenia w interaktywnym komiksie. Brutalnym i krwawym komiksie, należy szybko dodać.

To, co wygląda dobrze na kredowym papierze wcale nie musi sprawdzać się w grze video, ale jak dotąd nic nie wskazuje na porażkę panów z Ubi Soft. Głównym bohaterem jest tajemniczy agent, który budzi się pewnego dnia na plaży w Nowej Anglii, z wytatuowaną liczbą XIII na piersi, raną postrzałową głowy i wynikającą z tej ostatniej amnezją. Nie jest też żadną tajemnicą, że historia obraca się wokół zabójstwa amerykańskiego prezydenta J. F. Kennedy'ego, o które oskarżony jest właśnie nasz bohater. Zadaniem gracza będzie więc oczyścić się z kłamliwych (lub nie – tego przecież nie wiadomo) zarzutów i ukarać winnych.

Należy jednak zaznaczyć, że nazwiska wszystkich postaci zostały zmienione i nie ma co liczyć na jakieś głębsze powiązania z jedną z największych tajemnic Stanów Zjednoczonych. O tym, że afera z Kennedym jest tylko elementem składowym raczej fikcyjnej fabuły świadczy też fakt, że akcja gry ma miejsce raczej w latach osiemdziesiątych, niż sześćdziesiątych.

W krucjacie przeciwko złym tego świata wcale nie będziemy osamotnieni. Choć na początku – z powodu amnezji – tak naprawdę nie wiadomo, komu można zaufać. Okazuje się jednak, że jednym z naszych sprzymierzeńców jest czarnoskóra agentka Major Jones. Jej motywy nie są jak dotąd znane, ale na pewno odegra ona jakąś kluczową rolę w całej historii. Oprócz ponętnej Murzynki do gry włączy się także generał Carrington, któremu głosu użyczył Adam West, znany w latach 60 z roli Batmana w telewizyjnym serialu. Autorzy chcą najwidoczniej zapewnić swemu dziełu sukces za wszelką cenę, gdyż w XIII usłyszymy także głosy innych gwiazd światowego kina i showbusinessu. Davida Duchownego nie muszę nikomu przedstawiać. To właśnie on tchnie życie w postać głównego bohatera – agenta XIII. Z kolei Major Jones przemówi do nas głosem popularnej ostatnio raperki Eve. Obie gwiazdy bardzo pozytywnie wypowiadały się o całym projekcie i podobno z wielkim zaangażowaniem podchodzą do swoich ról. W jednym z wywiadów Eve zdradziła nawet, że XIII to najoryginalniejsza i najbardziej wciągająca pozycja, w jaką kiedykolwiek grała. No cóż, pozostaje tylko pytanie, w ile gier Eve grała w swoim życiu, ale nie bądźmy złośliwi. W końcu my też wierzymy w powodzenie „Trzynastki".

Jak zaręczają programiści przygody agenta XIII zaskoczą nas nie tylko wyśmienitą oprawą A/V oraz wciągającą historią, lecz także doskonałym AI przeciwników i bardzo oryginalną jak na fpp rozgrywką. Wrogowie starają się przewidywać nasze ruchy i w danej sytuacji podejmują słuszne decyzje. Kiedy rzucamy granatem, żołnierze nie czekają biernie na eksplozję, ale za wszelką cenę starają się wydostać poza pole rażenia. Inny przykład. Podczas pogoni za uciekającym wrogiem ten nagle wskakuje w jakiś ciemny zaułek. Biegniemy za nim rozkoszując się uczuciem przewagi nad przerażonym „celem", a gdy tylko skręcimy w tę samą alejkę nasza niedoszła ofiara wyskakuje niespodziewanie zza rogu przecinając powietrze dziesiątkami pocisków. Chcecie więcej? Wrogowie już nie będą na stałe przyklejeni do jednego typu broni. Jeśli tylko zobaczą w pobliżu jakiś większy kaliber, podniosą go i skierują w naszą stronę. Może XIII naprawdę zwiastuje koniec ery konsolowego „mięsa armatniego", a przeciwnicy wykażą się choć odrobiną sztucznej inteligencji? Mamy taką nadzieję. Co ciekawe, nie zabraknie też akcji rodem z MGS. Nieczęsto bowiem zdarza się w tego typu shooterach aby bohater mógł używać schwytanych od tyłu ludzi jako żywych tarcz. Dzięki temu reszta szturmujących adwersarzy wstrzyma ogień, a my zyskamy cenny czas potrzebny do przeprowadzenia błyskawicznej akcji odwetowej, w rezultacie której zarówno „żywa tarcza", jak i pozostali żołnierze udadzą się do lepszego świata.

Jak dotąd wszystkie elementy układanki składającej się w tytuł XIII prezentują zgrabną całość, a po krótkiej sesji z roboczą wersją gry możemy to tylko potwierdzić. Autorzy potwierdzili, że w wersji na Xbox zostanie zaimplementowana pełna obsługa Live! – będzie można zarówno grać przeciwko innym ludziom, jak i ściągać nowe poziomy oraz inne dodatki. Ubi Soft od jakiegoś czasu interesuje się także możliwościami sieciowymi PS2, tak więc możliwe, że wreszcie się przełamią i pozwolą posiadaczom konsol Sony zanurzyć się w czeluście Netu.

Qoora

zabójcza wizja Ubi Soft

Gdy w 1995 roku ukazała się pierwsza część Raymana, zarówno wydawca, jak i developer nie przypuszczali jak wielkim okaże się hitem. Konwersje na wszystkie możliwe platformy, dwie bezpośrednie kontynuacje przygód Raya oraz milionowe nakłady każdej z pozycji zagwarantowały nieznanemu wcześniej Michelowi Ancelowi tak zwaną „kreatywną swobodę".

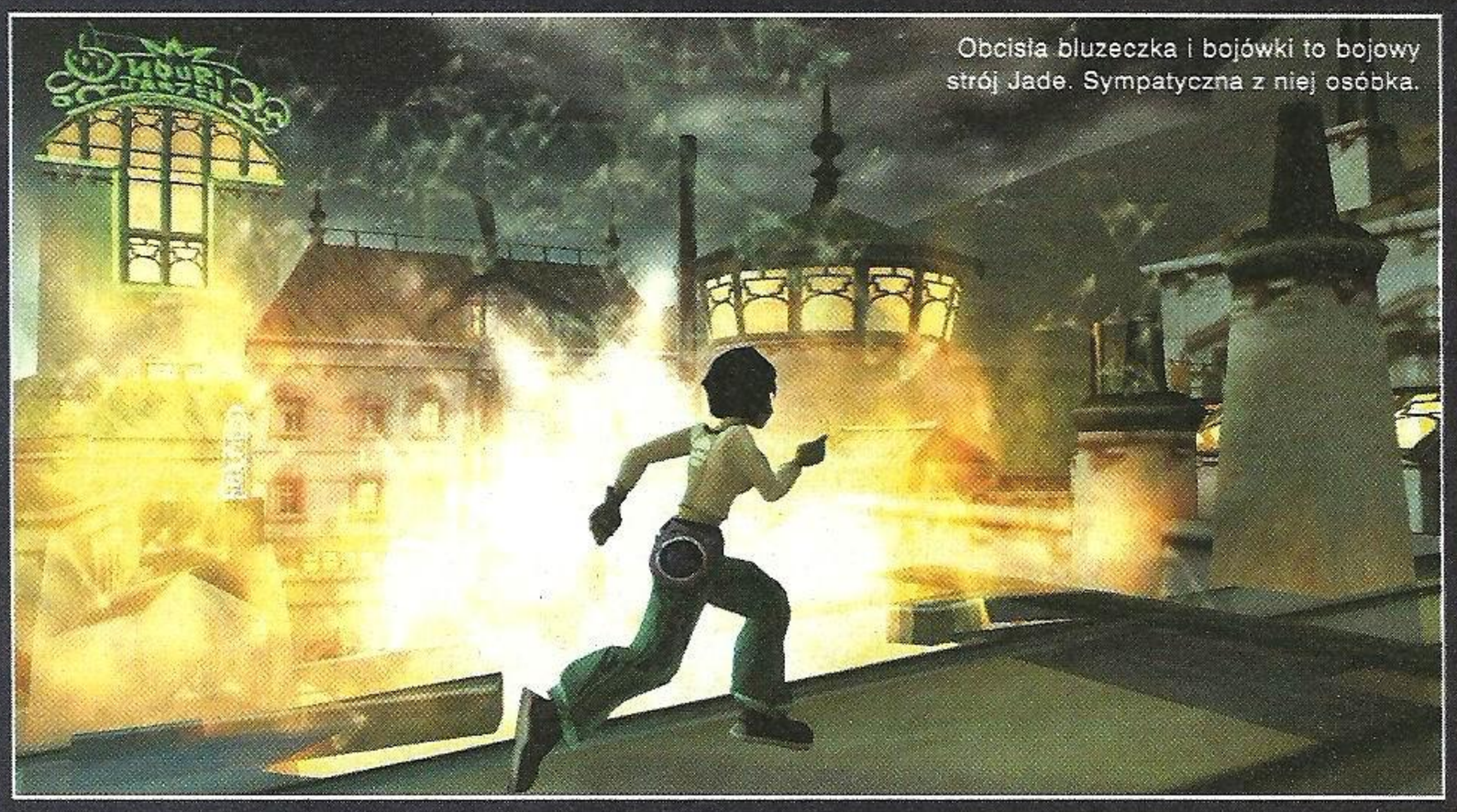
Beyond Good & Evil

- **Developer:** Ubi Soft
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Termin:** listopad 2003

Oczywiście trudno nazwać Raymana wielkim przełomem – mieliśmy przecież już wcześniej liczne i kultowe platformówki. Jednak w przygodach Raya było zaklęte coś magicznego – coś, co chwytało i przyciągało do konsoli czy komputera i nie pozwalało odejść. Na grę patrzyło się z przyjemnością, a nieskomplikowane mechanizmy zabawy błyskawicznie trafiały do masowego odbiorcy. Sequel – Rayman 2 – to jedna z najlepszych gier przygodowo-zręcznościowych i prawdziwy triumf Ancela. Pod trzecią częścią Raymana nasz bohater już się nie podpisał. Dlaczego? Bowiem od ponad trzech lat gotuje w swym wielkim kotle coś innego. Osobisty projekt zatytułowany Beyond Good & Evil. I ma na pokładzie ekipę, która razem z nim stworzyła Raymana 2.

Naszą bohaterkę o dźwięcznym imieniu Jade poznajemy, gdy wiedzie spokojne życie na pokrytej w dużej części wodą planecie Hyllis. Planetę zamieszkują ludzie wraz z innymi, inteligentnymi przedstawicielami fauny – na przykład zwierzętami, które rozwinęły się na tyle, że mają własne domy i potrafią mówić. Najlepszym przyjacielem Jade jest gadający i ubrany w fachowy surdut prosiak Page, wierny towarzysz wielu niebezpiecznych eskapad i jak się okazuje adoptowany wuj Jade.
Pewnego dnia szczęście dwójki przyjaciół zostaje zakłócone przez inwazję kosmitów. Mieszkańcy – w tym nasza dzielna para – rzucają się do walki z najeźdźcami, broniąc swojego prawa do spokojnego życia. I wprawdzie rząd ogłasza, że inwazja zostaje odparta, ale wyczerpana walką Jade zasypia na wiele godzin, podczas których doświadcza niepokojących wizji. Wizje nasilają się z dnia na dzień, pozostawiając bohaterkę w niepewności co do tego, czy rzeczywiście udało się pozbyć Obcych z Hyllis. Jade rozpoczyna krucjatę w poszukiwaniu prawdy, która czai się głęboko pod powierzchnią planety...

BG&E to podobnie jak Rayman 2 gra zręcznościowo-przygodowa, z tym, że rozbudowana w stosunku do swego poprzednika z bohaterem pozbawionym członków. Wersja gry, z którą spędziłem kilka fantastycznych godzin pozwalała na sprawdzenie w akcji trzech poziomów. Naturalnie zostaną one potem sprytnie wkomponowane do ogólnej linii scenariusza, którego trzeba się będzie trzymać. Jeśli gracz zboczy ze ścieżki (bo podobno gra ma pozwalać na wiele swobody jeśli chodzi o eksplorację), zostanie mu dyskretniepodsunięty

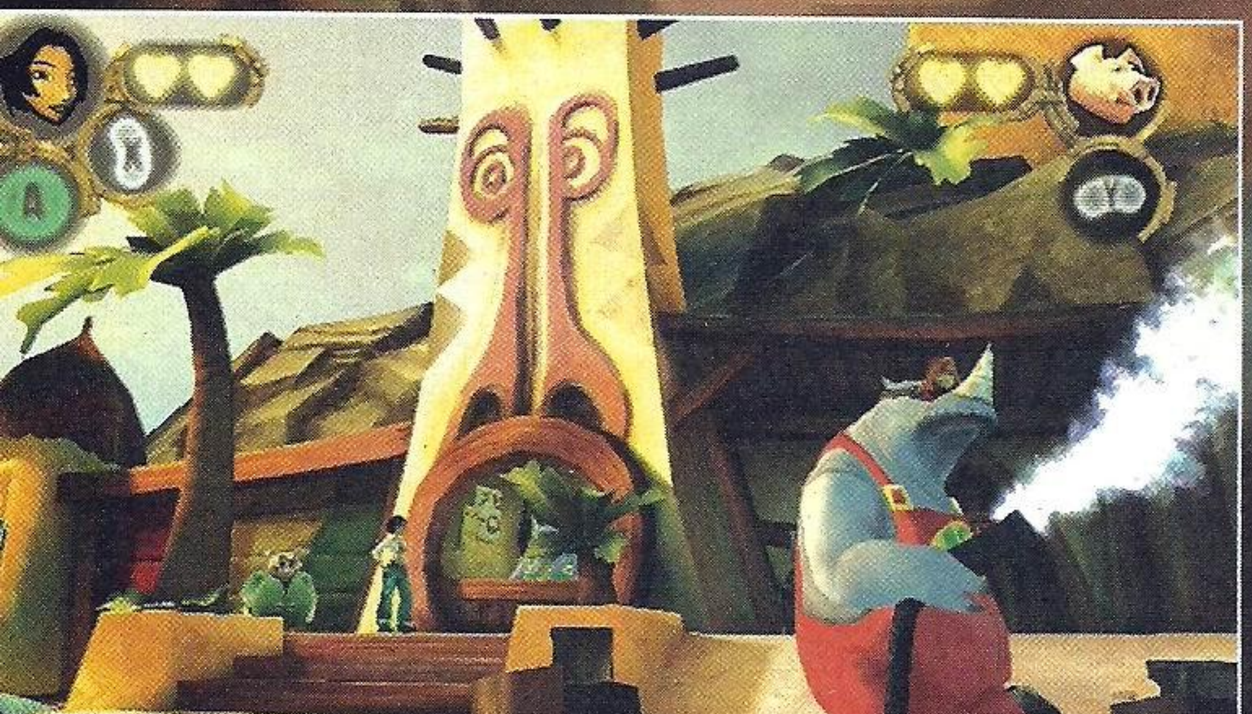


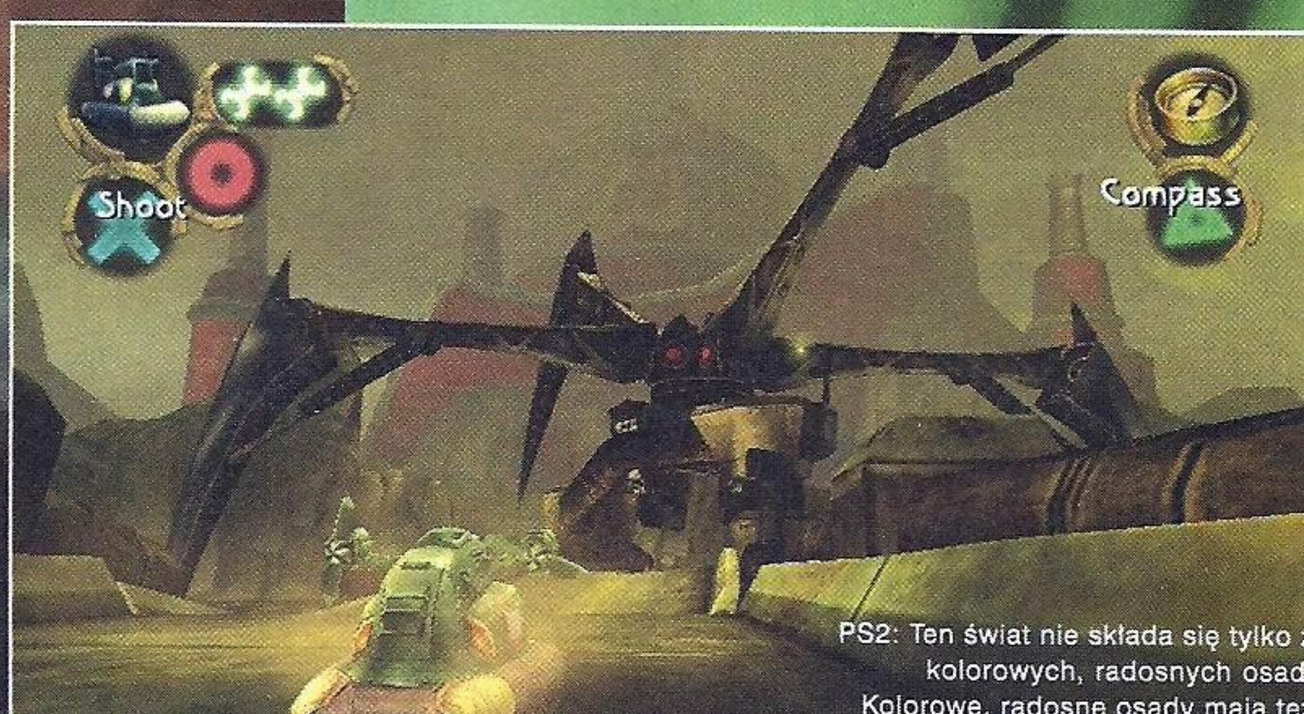
Obcisła bluzeczka i bojówki to bojowy strój Jade. Sympatyczna z niej osóbka.

hint. A w skrzynce e-mailowej Jade pojawią się informacje o nowych lokacjach, które warto odwiedzić.
Pierwszy fragment gry prezentował naszą bohaterkę jako fotografa wcale-nie-martwej-natury zwiedzającego podziemny labirynt. Domyślam się, że nasza bohaterka odkryła COŚ w dziwnej pieczarze i udała się tam z aparatem, by zebrać dowody rzeczowe, ale czy to prawda – nie mam pojęcia. Zaczęło się niewinnie – od przejścia przez kamienny most i zrobienia zdjęcia grupie sennych nietoperzy, zwisających gdzieś pod sklepieniem. Aha – oczywiście w eskapadzie towarzyszy prosiak Page, wspierając, jak się za chwilę okaże, nie tylko dobrym słowem. Wracając do zdjęcia: zrobione jest to nieco w stylu Pokemon Snap. Gracz spogląda przez wizjer aparatu, starając się, by ujęcie było jak najlepsze. Czasami trzeba podejść bliżej stworzenia, innym razem wystarczy użyć funkcji zbliżenia, która pozwoli na sfotografowania stwora znajdującego się w oddali. Trzeba zrobić dziesięć zdjęć różnym monstrom. Po każdej fotce zostaje ona przesłana do laboratorium, w którym potwór jest analizowany, a Jade błyskawicznie uzyskuje informacje.
Wracając do mostu – mniej więcej w połowie drogi nietoperze obudziły się i zaczęły atakować bohaterkę. Ściskany w ręku kij nie służył, jak się okazało, do podpierania się, ale do wywijania pięknych combosów z przeskokami i atakami w różne strony. W tym czasie prosiak również nie próżnował, opędzając się przed szarańczą. Po moście było trochę skakania przez rozpadliny i kolejne walki ze stworzeniami (i pstrykanie im fotek), aż dziarska dwójka dotarła do większej pieczary. Jak się domyślacie boss-time. Bossem okazał się dziwaczny, zielony kwiat do spółki z kilkoma latającymi poczwarami, próbujący zeżreć Jade i prosiaka. Odnalezienie słabych punktów zajęło chwilę, podobnie jak uporanie się z fruwającymi pomagierami. Przydał się także Page, któremu można wydać komendę ataku – dzielny świniak skakał na bossa atakując go z powietrza tylkiem, niczym Super Mario. Bywały też momenty, w których prosiak bądź Jade zostali przyduszeni do ziemi przez latające straszydła. Page wrzeszczy, żeby mu

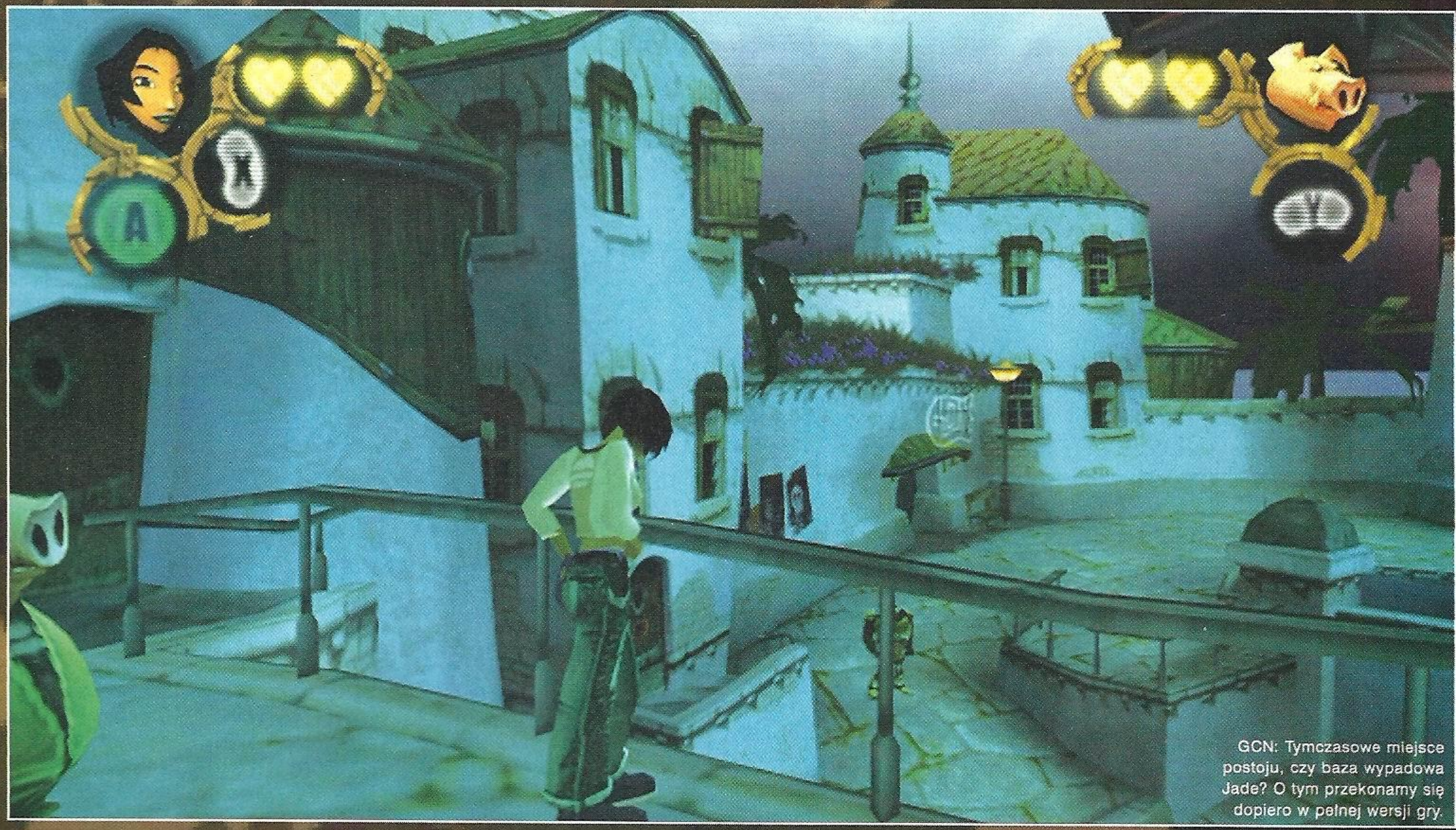
PS2: Elementy skradanki są świetnie wkomponowane w grę. Można szepnąć "Psssyt!" do strażnika, a następnie - gdy się obróci - spróbować go obejść.

pomóc i lepiej to zrobić – gdy zginie, jest Game Over. Analogicznie – przyciśnięta Jade może poprosić o pomoc świniowatego.
Platformówkowy klimat. Sporo efektownej walki, robienie zdjęć i nieco skoków rozbudziły mój apetyt na więcej. Drugi poziom prezentował w akcji poduszkowiec, którym Jade i Page poruszają się po nawodnionym do nieprzyzwoitości świecie Hyllis. Misja polegała na ściganiu wielkiego, zielonego robala i prawdopodobnie będzie jakby wstępem do gry, bo najwyraźniej opowiada o inwazji Obcych. Unosząca się nad wodą maszyna ślicznie pruła z działek do uciekiniera, poruszała się także z gracją i elegancją właściwą tym zabawkom. Dostępne widoki to z kabiny, bądź za wehikułem. Płynna animacja, fachowa fizyka i prześliczne efekty graficzne to mocne punkty tego trybu. Udało mi się dowiedzieć, że para bohaterów spędzi w tym środku lokomocji wiele godzin właściwej gry, przemieszczając się między miejscami do zbadania.
Będą także mini-gierki z wykorzystaniem poduszkowca, jak choćby wyścigi, w których można podreperować budżet. Do poduszkowca można dokupić nowe części, zwiększające jego osiągi – to może przydać się przy wyścigach. Czyli – jest wehikuł, jest dobry model fizyczny i można sobie nieźle postrzelać przy sporej szybkości.
Trzeci i ku mojemu zmartwieniu ostatni poziom zaskoczył mnie najbardziej. Jade (tym razem sama) znajduje się w jakiejś bazie, po której spacerują uzbrojeni po zęby strażnicy. Nie ulega wątpliwości, że to przedstawiciele rasy obcych. No i teraz domyślcie się: w jaki sposób drobna osóbka może zinfiltrować bazę pełną obcych? Tak samo, jak robili to chłopcy o konkretnych posturach: Snake i Fisher. Skradając się w ciemnościach. Bohaterka potrafi przyklejać się do ściany i przeciskać w ciemnych kanałach. Jest także uzbrojona w coś na kształt kuszy, którą może połechtać przeciwników. Połechtać, bowiem nie czyni ona większych szkód opancerzonym obcym. Musi więc stosować inne metody, zwłaszcza, że strażnicy są inteligentni i wcale nie zamierzają bez powodu opuszczać swoich posterunków. Miękkie i czułe sterowanie pozwala na precyzyjną kontrolę ruchami Jade, co jest przecież podstawową sprawą.
Tak więc – skradanka pełną gębą.
I proszę. Mamy w jednej grze połączenie trzech motywów: platformówki, skradanki i wyścigu.
Owszem, zdarzały się podobne próby (choćby w





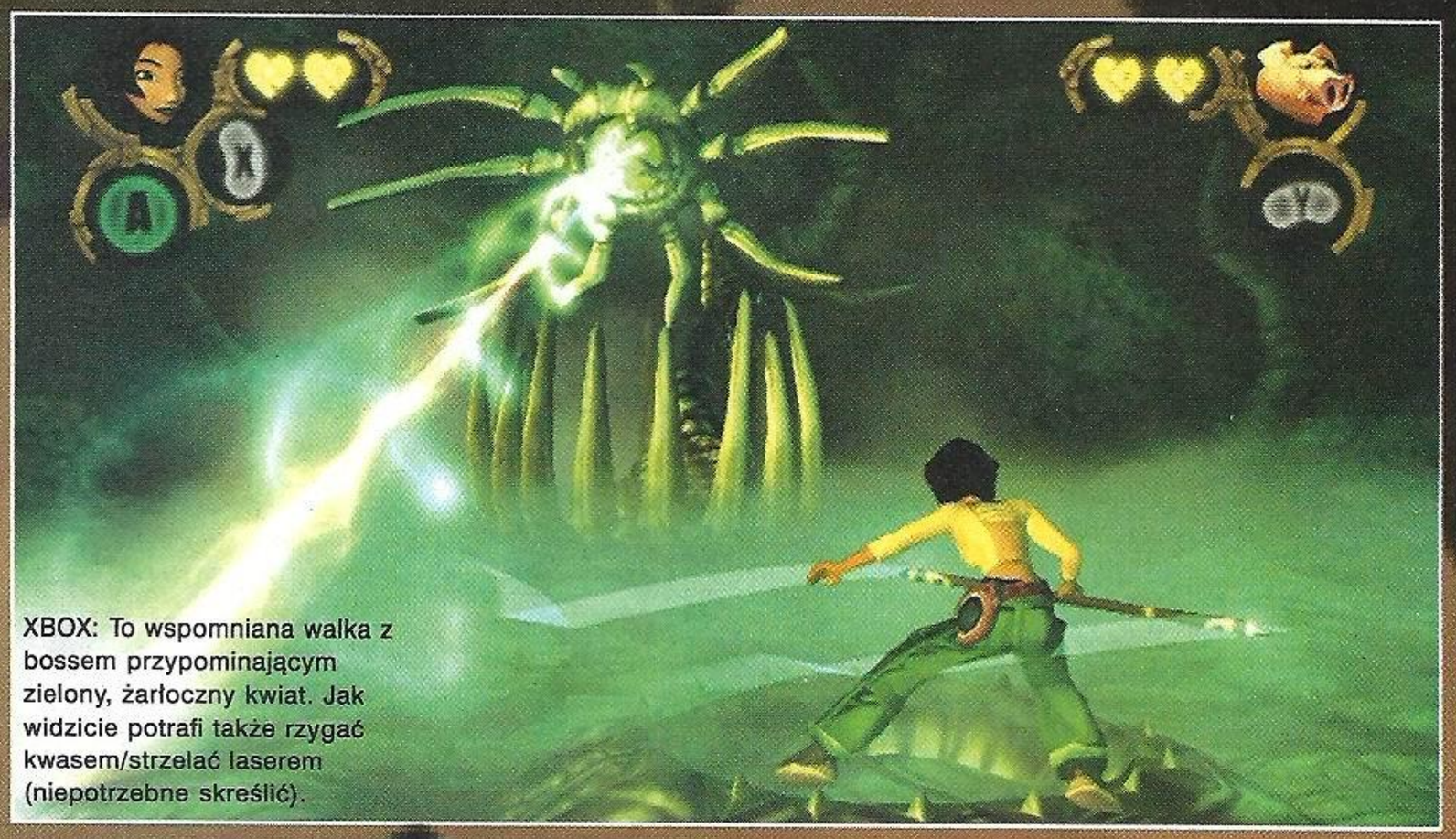
PS2: Ten świat nie składa się tylko
kolorowych, radosnych osad
Kolorowe, radosne osady mają te
fabryki i oczyszczalnie ścieków



GCN: Tymczasowe miejsce postoju, czy baza wypadowa Jade? O tym przekonamy się dopiero w pełnej wersji gry.

Haven – Call of the Kings), ale żadna z nich nie wywołuje przyspieszenia tętna. Po raz kolejny Ancelowi udało się stworzyć przekonywujący świat z własną florą i fauną, ale tym razem udało mu się także wykreować bohaterów, którzy coś nas obchodzą (bo Ray może był i sympatyczny, ale to przecież tak naprawdę szmaciana lalka i dobrze o tym wiecie), Jade jest śliczna, inteligentna i mówi seksownym, aksamitnym głosem. Naprawdę nie ma szans jej nie polubić. To nie arogancka Lara, tylko sympatyczna paniusia ćwicząca Tai-Chi z prosiakiem przy zachodzie słońca. Podobnie świniowaty Page, zamiast odrzucać - bawi i jest wspaniałym kompanem.

Pamiętacie, gdy pierwszy raz widzieliście Dragon's Lair w salonie gier, lub na Amidze? Grafika i animacja powodowała palpitację serca i wtedy było mało istotne, że samego grania jest tyle, co kot napłakał. Kilkanaście lat później doszliśmy do momentu, w którym gry czasami nie tylko przypominają animowane filmy, ale są także interaktywne. Przez pierwsze kilkanaście minut nie mogłem się otrząsnąć z olbrzymiego wrażenia, jakie zrobiło na mnie Beyond Good & Evil. Świetne projekty postaci, fantastycznie wykonane otoczenie i znakomita animacja ruchów – mogę tak wyliczać w nieskończoność. Warto jeszcze wspomnieć, że kamery prezentujące widok nie są statyczne i raz widzimy plecy bohaterki, a innym razem podziwiamy profil jej krągłego ciała. To pomaga identyfikować się z postacią.
Doskonałe filmy pomagają budować odpowiedni i klimat, świetnie spisali się aktorzy zatrudnieni do odczytania listy dialogowej – słychać, że wczuwają się w swoją rolę i nie jest to jedynie beznamiętne dukanie.
Wszystko jakoś współgra, łączy się, a gracz ma ochotę zobaczyć więcej i więcej. Mniej więcej tak, jak z przygodami Abe'a w Oddworldzie, choć tamte były o wiele bardziej pokręcone. Obok Prince of Persia to druga gra, która najprawdopodobniej spokojnie zarobi pod koniec roku dziewiątkę w naszej tabeli ocen.



XBOX: To wspomniana walka z bossem przypominającym zielony, żarłoczny kwiat. Jak widzicie potrafi także rzygać kwasem/strzelać laserem (niepotrzebne skreślić).

Śliczny landszaft - budynki fachowo odbijają się w tafli wody.

Na koniec zaś dwa zdania z opublikowanego przez jeden z serwisów internetowych wywiadu z Michelem Ancelem:

O czym myślałeś, gdy zaczynałeś prace nad Beyond Good & Evil?
Ancel: Chcieliśmy wepchnąć na mały krążek cały wielki wszechświat – góry, planety, miasta. Naszym celem było oddanie graczowi całkowitej kontroli; chcieliśmy, by czuł się jak odkrywca.

Beyond Good & Evil wygląda bardzo oryginalnie. Jakie są wasze inspiracje?
Ancel: Najważniejsze było zwykłe, codzienne życie. Możliwość używania pojazdu by dostać się w wybrane przez siebie miejsce, czy choćby zrobienie najzwyklejszego zdjęcia, gdy tylko przyjdzie na to ochota.A jeśli chodzi o nasze wzory, to oczywiście efektywność Shigeru Miyamoto i wolny duch Hayao Miyazakiego*.

Chciałoby się dodać: Niech choć część aury Miyazakiego i Miyamoto spłynie na każdego twórcę gier.
Gulash

*Hayao Miyazaki – słynny japoński reżyser Anime. Na jego koncie znajdują się choćby „Księżniczka Mononoke", czy nagrodzony Oskarem „Spirited Away".

Rainbow Six 3

Konsolowe Rainbow Six 3 nie będzie konwersją z Rainbow Six 3: Raven Shield, które jakiś czas temu ukazało się na pecetach. Wprawdzie misje będą rozgrywać się w tych samych lokacjach, ale większość elementów z pecetowego symulatora ulegnie przebudowie.

- **Developer:** Ubi Soft Montreal
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Termin:** Xbox - zima 2003, reszta - 2004

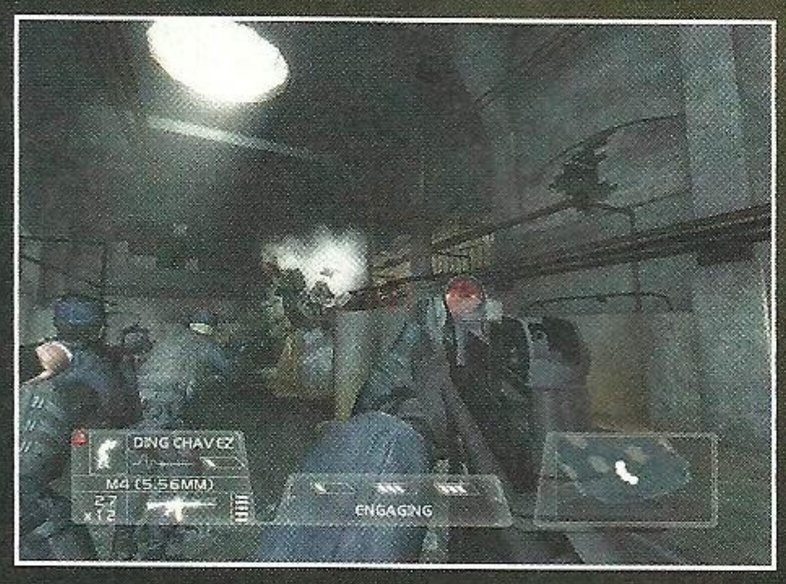
Jednym zdaniem – wreszcie dostaniemy specyficzną, pisaną bezpośrednio z myślą o konsolach grę. A przynajmniej tak twierdzą przedstawiciele Ubi Soft Montreal, odpowiedzialni za Splinter Cell, którzy zajmują się wersją na Xboxa. Ding Chavez, snajper z książki i filmu „Stan Zagrożenia" pełni rolę dowódcy czteroosobowej jednostki. Pozostali żołnierze to Louis Loiselle, Dieter Weber i Eddie Price. Jak widać, niezły rozstrzał narodowości, ale do tej jednostki trafiają tylko najlepsi. Co ciekawe, autorzy gry zarzekają się, że udało im się obdarzyć te postacie specyficznymi cechami charakteru, które będzie można niejako obserwować w warunkach bojowych. Po kilku misjach wiadomo będzie, który z żołnierzy powinien pójść na zwiad, a który najlepiej poradzi sobie z cichymi zabójstwami. Sprawa, która nie ucieszy wszystkich: autorzy zrezygnowali w konsolowych wersjach z elementu planowania misji, tak popularnego na PC. Znika więc fachowa mapa i wyznaczanie jednostce kolejnych punktów docelowych. W zamian programiści proponują system komend wydawanych bezpośrednio podczas operacji. W sumie jest szesnaście takich rozkazów, a specjalna ikona informuje o możliwości wydania polecenia. Na przykład stając przed drzwiami i celując w nie można nakazać członkowi oddziału by je otworzył, otworzył i posłał serię, otworzył i wrzucił granat ogłuszający, albo gdy są zamknięte po prostu spróbował je wyważyć. Można również zaprogramować przyciski tak, aby „pamiętały" wybrane przez gracza komendy. Autorzy pokusili się także o zaimplementowanie wzorem SOCOMa technologii rozpoznawania mowy – wkładając na głowę headset można wydawać rozkazy żołnierzom przy pomocy własnego głosu. Oczywiście ten element dopiero raczkuje w grach, więc nie spodziewajcie się rewolucji. Trzeba odpowiednio artykułować wyrazy, by konsola zinterpretowała je jako poprawną komendę.

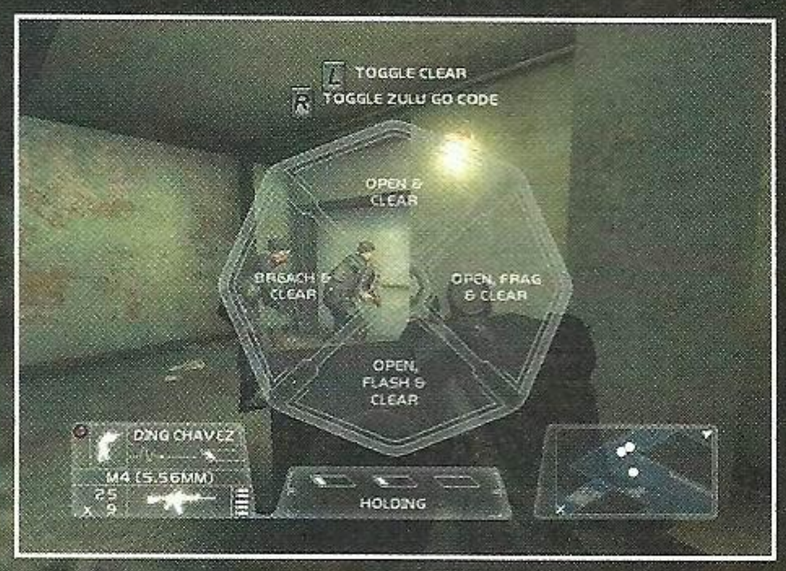
Ubi Montreal pozbyło się także z wersji pecetowej opcji modyfikowania broni. W konsolowej RS3 docelowo znajdzie się 30 fuzji ze specyficznymi bajerkami – na przykład M4 z celownikiem laserowym, czy MP5SD5 z celownikiem optycznym i tłumikiem. Nie brakuje także granatnika, strzelającego czterema rodzajami pocisków (będą nawet granaty łzawiące i zapalające). Przed misją gracz sam wybierze odpowiedni arsenał dla Tęczy Sześć. Świetnie przedstawia się sprawa celowania. Otóż celność naszego bohatera rośnie i maleje z powodu pozycji, w jakiej się znajduje. Gdy spokojnie przykucnie i wyceluje broń w nieprzyjaciela, celownik na ekranie przybiera postać dużego kółka. Jednak gdy biegnie, kółko radykalnie się zmniejsza, symbolizując niewygodną pozycję do oddania strzału. Podobnie gdy żołnierz zostanie na przykład postrzelony w rękę, którą podpiera karabin. Taki smaczek dodaje sporo realizmu, a jednocześnie nie wpływa znacząco na przebieg gry. Po prostu trzeba automatycznie szukać lepszych pozycji do oddania strzału.

Grafika jest świetna, ale czego spodziewać się po zmodyfikowanym silniku „Unreal" napędzającym także Splintera? Spore wrażenie robią efekty wszelkich –wizorów. Zarówno noktowizor, jak i termooptyczne gogle prezentują wyśmienite widoki. Postacie są bardzo szczegółowe, a animacja niezwykle płynna. Mistrzowsko wygląda ogień z lufy M16 z założonym na twarz wykrywaczem ciepła. Śmiało mogę powiedzieć, że gra wygląda o wiele lepiej niż jej kuzyn na PC. Poza tym jest zdecydowanie szybsza i efektowniejsza; bardziej zorientowana na akcję. Co nie znaczy jednak, że wyskoczyły z niej będące wizytówką serii elementy zaskoczenia, w myśl których działa przecież ten oddział. Pod względem dźwięku, spodziewajcie się rewelki. Głosy postaci są świetnie dobrane, a muzyka dobitnie podkreśla stan zagrożenia.

Wszystko, co oglądacie na tej stronie pochodzi z wersji na Xboxa. Konsola Billa dostanie Rainbow Six 3 jako pierwsza i to już pod koniec 2003 roku. Wersje na pozostałe konsole ukażą się najwcześniej w trzy miesiące po Xboxowej i o nich Ubi Soft na razie się nie wypowiada. Wiadomo natomiast, że Xpudło dostanie znakomicie dopracowaną obsługę Xbox Live! – multiplayer dla maksymalnie szesnastu graczy, także w drużynach i z pełną komunikacją przez headset. Co więcej, tryb kooperacji dla czterech graczy, którzy razem mogą wypełniać bojowe misje. Mam jednak nadzieję, że Ubi złamie się wreszcie i to samo zaproponuje użytkownikom PS2 – w końcu jest zarówno infrastruktura, jak i mikrofon i słuchawka. A że sami musieliby postawić kilka serwerów... cóż, jest to wykonalne dla takiej firmy.

Gulash





04™

colin mcrae rally

Sprzedaż wysyłkowa:
ULTIMA
(0-22)654-60-42
www.ultima.pl

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

PlayStation®2

Logitech

Do gry CD Projekt rekomenduje kierownice firmy Logitech

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszelkie Prawa Zastrzeżone.
"Codemasters"® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Codemasters. "Colin McRae Rally 04"™
i "GENIUS AT PLAY"™ są znakami towarowymi Codemasters.

- **Dobre:** Przede wszystkim oprawa, ale też system walki.
- **Złe:** Potworki zabijające jednym ciosem.
- **Brzydkie:** Krasnale. Biedne, brzydkie i niesympatyczne krasnale.

Dark Chronicle

Moje myśli cały czas krążą wokół porównania kontynuacji średnio moim zdaniem udanego peesdwójkowego erpega do ostatniej Zeldy.

Bluźnierstwo? Raczej nie. Może rzeczywiście Dark Chronicle brakuje pewnych cech, które zrobią z tej gry arcydzieło na miarę dziecka Miyamoto, to jednak spokojnie mogę potwierdzić, że drugi Plejak doczekał się kolejnego bardzo udanego RPG.

Opowieść o losach młodziutkiego mechanika Maksa oraz jego towarzyszki niedoli Moniki to przyjemna, barwna i pomysłowa historia. Ma swój styl, sporo zagadek i przemyślany, stosunkowo rzadko na PS2 spotykany system walki oraz cały bagaż bonusów, które spokojnie wystarczyłyby do obdarzenia kilku innych w pełni rozwiniętych gier. Autorzy Dark Clouda wzięli ze swojego poprzedniego dzieła wszystkie dobre pomysły, wrzucili lepszą i robiąca o wiele większe wrażenie cel-shade'owaną grafikę, rozwinęli to co trzeba i dali prawdziwy scenariusz na okrasę. I chociaż pojawiają się w nim zniewieściałe krasnale oraz wielka ryba o źle skrywanych upodobaniach, to jednak (a może właśnie dlatego) jest to sprawa fajna.

No dobra, po takim początku w zasadzie możecie od razu przejść do końca. Teraz już czeka mnie tylko wyliczanka i podsumowanie tych wszystkich zalet. Może trochę za pochopne byłoby stwierdzenie, że jak zwykle w serii spod znaku Dark Cloud staje przed nami zadanie posklejania świata z kawałków, na które został rozwalony wskutek działania złowrogich sił. Ale tak właśnie jest. Bo to już staje się serią. I to całkiem ładną.

Grafika... Grafika! W tym akurat punkcie najłatwiej jest porównać Dark Chronicle do nowej Zeldy. Na początku chciałbym oświadczyć, że mnie osobiście styl rysunkowy, o ile jest zrealizowany w dobry sposób – zupełnie nie przeszkadza. Wręcz przeciwnie. I tak właśnie jest tutaj. Pięknie narysowane i miękko otekstorowane, w najbardziej wysmakowanym cel-shade'owym stylu postacie i obiekty są po prostu rozkoszne. Dodajmy do tego pomysłowe i różnorodne monstra oraz świetnych bohaterów pomocniczych, a powoli powstaje obraz przemyślanego i spójnego świata gry. DC jest zresztą w realizacji swojej wizji bardzo konsekwentny – wszystko – począwszy od muzyki, przez wygląd potworków, aż po najdrobniejsze detale dotyczące designu menusów oraz podłożone głosy jest po prostu świetne. A przynajmniej mnie podeszło jako bardzo zgrabny pakiecik.

Małe zastrzeżenie mam niestety do tego samego, co nie do końca podobało mi się w jedynce. Po pierwsze – osoby, które zapoznały się z moją zapowiedzią w N+ wiedzą, że walka odbywa się tutaj w sposób zeldowaty. Pełny real-time, lockowanie się na wrogach i bieganie w kółko, proste, krótkie combosy, opcja rzucania w oponenta rozmaitymi drobiazgami – wiecie, o co chodzi. Pewnym urozmaiceniem tego typu walki jest wprowadzenie uszkodzeń broni. Otóż w miarę używania oręż się tępi i tępi i tępi, aż w końcu już nie da się nim walczyć. Na szczęście istnieje sposób na naprawianie uzbrojenia – wystarczy skorzystać ze

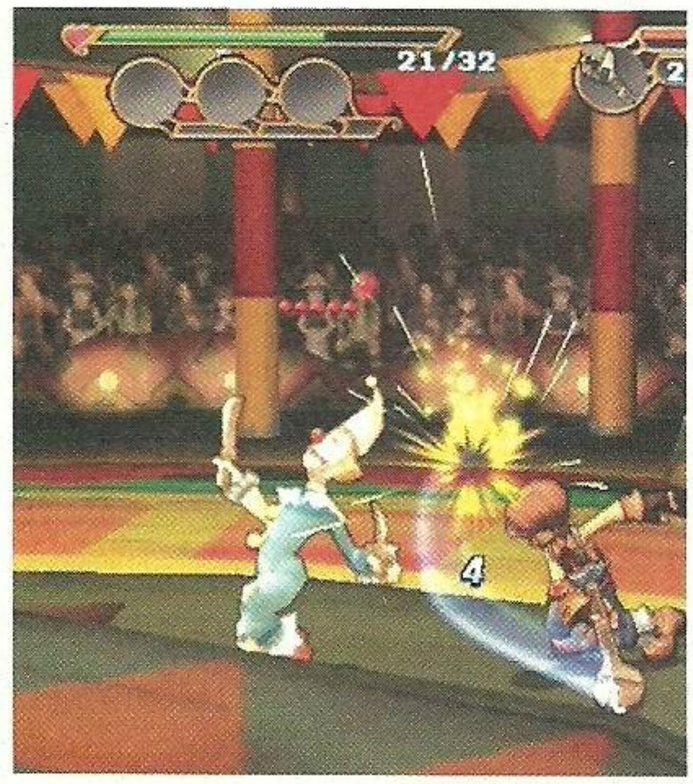
specjalnego proszku kupowanego w mieście lub znajdowanego w trakcie gry. Ale jest też druga strona tego medalu - moim zdaniem trochę za rzadko znajduje się ten proszek w trakcie zwiedzania kolejnych, losowo generowanych dungeonów.

Tak, dungeonów – kolejny wspólny mianownik z wielką Z. Całą gra dzieli się na dwa etapy – klasycznie przygodowy w trakcie biegania po mieście i załatwiania tam spraw wszelakich oraz siekankowy w postaci łażenia po lochach – najpierw stosunkowo krótkich, ale z każdym kolejnym labiryntem coraz dłuższych.

Ta druga część to jedna wielka młócka, w czasie której pacyfikujemy zastępy potworów. O ile jednak układ dungeonów oraz rozmieszczonych w nich przedmiotów losowany jest w każdej grze na nowo, o tyle potwory nie odradzają się w obrębie danego poziomu podziemi. Bo podziemia są wielopoziomowe i trzeba zwiedzić wszystkie poziomy, aby na ostatnim rozprawić się z wielkim, złym bossem i załatwić co trzeba. Inna sprawa, że po wyjściu z poziomu podziemi i ponownym do nich wpadnięciu napotykamy wszystkie te same potworki, więc lepiej nie wracać i załatwiać wszystko za pierwszym razem.

A skoro już tak się zapatrzyłem na Zeldę, dodajmy motyw znajdowania na każdym poziomie dungeona specjalnej mapy wskazującej, gdzie ukryte są skrzynie ze skarbami, gadżet wskazujący umiejscowienie potworów na danym poziomie oraz miejsce ukrycia klucza, bez którego przejść w dalszą część podziemi nie da rady.

W sumie do dyspozycji są dwa rodzaje broni – biała i strzelecka. Obydwie psują się w miarę używania, ale też obydwie zyskują swoje własne doświadczenie.



■ Wynalazki Maxa i jego wuja często przydają się w walce.

■ Oficjalna stona gry znajduje się pod adresem **http://www.us.playstation.com/games/scus-97213/**
Jest tam między innymi mini-gra polegająca na budowaniu osady. Aha - w USA gra nazywa się Dark Cloud 2.

Dzięki temu po osiągnięciu przez oręż odpowiedniego poziomu możemy upgrade'ować go o klasę, co sprawia, że staje się jeszcze bardziej użyteczny w walce. Całe to mieszanie z bronią jest zresztą bardzo istotne – niektórzy przeciwnicy są bardzo potężni i pomimo stosowania niezbyt wyrafinowanych taktyk (bez większego trudu można wychwycić prawidłowości), wystarczy raz się pomylić, a nasza postać traci całe życie. Wtedy, o ile nie mamy możliwości zamiany na drugą postać – trzeba powtarzać dany poziom od początku. A tego nikt nie lubi.
Poza sprzętem i przedmiotami Maks i Monika mogą podczas walki wykorzystać jeden z dwóch atutów. Maks – Steve'a, a Monika – postać wybranego potwora. Szczególnie fajny jest Steve – potężny robocik, którego Max składa przy małej pomocy wuja na samym początku gry. Steve'a modyfikujemy w trakcie gry przy pomocy znajdowanych przedmiotów i akcesoriów, co w rezultacie sprowadza się do stworzenia całkiem rzeczowego i przydatnego mechanizmu bojowego. Steve jest znacznie potężniejszy w walce z potworkami zamieszkującymi lochy, ale zużywa się podobnie jak broń. Poza tym dosyć szybko po tym, jak pod nasze skrzydła trafia Steve w labiryntach pojawiają się znacznie groźniejsze i potężniejsze monstra, wyraźnie przygotowane pod jego kątem, więc nie mamy wrażenia, że wszystkie atuty są po naszej stronie.
Gra jest zbalansowana dosyć dobrze, ale powtarzam, że brakuje mi przedmiotów pomocniczych znajdowanych na korytarzach zwiedzanych lochów. A nic tak nie denerwuje jak konieczność olania zbadanego w trzech czwartych poziomu tylko dlatego, że stępiła się nam broń i nie ma szans pokonania tych kilku gadzin pilnujących klucza umożliwiającego dalszą wędrówkę. Dobrze chociaż, że po powrocie do miasta i uzupełnieniu ekwipunku można ponownie wbić się na ten sam poziom.
System odbudowywania świata (georama z jedynki) jest dosyć rozbudowany i skomplikowany, a również odświeżony. Tutaj także opiera się on na znajdywaniu magicznych kamieni pozwalających na przetworzenie ich w specjalnym, wielkim pojeździe budowniczym, który wszelako do sfinalizowania wszelkich projektów potrzebuje surowców. Surowce zdobywamy zaś w labiryntach lub w sklepie. Brzmi to trochę jak bredzenie, ale dzięki rozbudowanym tutorialom każdy powinien prędzej czy później się w tym połapać.

■ Nie macie chyba nic przeciwko cellshadowanej grafice? Mniam, mniam...

Na podobnej zasadzie jak odbudowa świata opiera się motyw konstruktorski. Otóż Max z racji bycia mechanikiem, co jakiś czas próbuje zrealizować się opracowując pewne projekty.
Projektowanie odbywa się przy pomocy aparatu. W grze znajdujemy całe mnóstwo obiektów – począwszy od potworów, przez spotykanych w mieście ludzi, a na fragmentach budów czy akcesoriach AGD kończąc. I każdy z nich możemy sfotografować. Te fotografie wrzucamy następnie do naszej książki projektów (po trzy naraz) i patrzymy, czy Max coś wykombinuje.
Jeżeli tak, pojawi się gotowy projekt, a Max usłużnie wskaże, jakie materiały będą potrzebne do sfinalizowania przedsięwzięcia. A jak nie? Trudno – trzeba eksperymentować dalej. Można oczywiście łopatologicznie, wrzucać na chybił trafił wszystkie zdjęcie po kolei i czekać czy coś z tego wyniknie, ale zważywszy na liczbę obiektów występujących w grze i ich kombinacji, od razu można zacząć toczyć pod górkę jakiś nieporęczny głaz.
No tak, a czy warto w ogóle babrać się w tych zdjęciach i projektach? Ano warto - projekty te to między innymi nowe, lepsze części Steve'a.
Ale skąd niby wiedzieć, co fotografować i jakie przedmioty ze sobą łączyć? Tutaj w sukurs przychodzą inni mieszkańcy, którzy w rozmowach potrafią czasami przemycić jakieś wskazówki. Tak, rozmawiać w Dark Chronicle warto. Muszę przyznać, że motyw konstruktorski bardzo mnie wciągnął – jest rozbudowany i pomysłowy. A to jeszcze nie wszystko – jest jeszcze cała masa chrzanienia się z budowaniem planety, do tego dochodzi łowienie ryb i tym podobne przyjemnostki.
W sumie Dark Chronicle starcza na kilkadziesiąt godzin zabawy - dobrej, pełnej walki i niezłych, choć momentami zbyt dziecinnych dialogów. O właśnie – kolejny plus i pierwsza tak radykalna w stosunku do Zeldy różnica – w sekwencjach dialogowych nasi bohaterowie mówią. To bardzo ożywia zabawę – szczególnie, jeżeli chwilę wcześniej grało się w takiego Arc the Lada. Moim zdaniem czas na głosy w erpegach nadszedł już z FFX, a teraz w zasadzie już nie powinno się tego elementu pomijać.
Podsumowując powiem jedno. Mnie się ta gra podoba. Jest ładna, fajna, oryginalna i długa. Może nieco infantylna i pozbawiona tej iskry geniuszu, co, dajmy na to, taka Zelda, ale za to zrealizowana naprawdę porządnie. Bardzo mi się podoba – szczególnie, jeżeli skok jakościowy oceni się przypominając sobie mimo wszystko średnią poprzedniczkę. Duży krok naprzód.

Banan

PlayStation 2 — *Soniakowa odpowiedź na Zeldę. No, prawie...*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Level 5
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

8.8

- **Dobre:** Długość zabawy i sporo swobody, bitwy morskie, klimat i woda; prześliczna.
- **Złe:** Strasznie zbugowana, a wysoka śmiertelność na początku zabawy może zniechęcić.
- **Brzydkie:** Kolizje, modele oraz animacja postaci, czasami zwalniająca animacja.

Pirates of the Caribbean

Wiecie dlaczego przeciąganie pod kilem okrętu było tak straszną karą i kończyło się zazwyczaj śmiercią delikwenta? Bynajmniej nie z powodu braku tlenu. Kadłub każdego okrętu poniżej linii wody pokrywają miliony małży i innych stworzeń o bardzo twardych i ostrych skorupach. Po takim zabiegu ofiara była oddarta z mięska do kości. Brrr...

Jedyną grą na Xboxa, do której można przyrównać Pirates of the Caribbean jest oczywiście Morrowind. Choć trzeba od razu przyznać, że swoboda w tej drugiej jest o wiele większa. Tyle, że brakuje jej niesamowicie wciągającego klimatu pirackich przygód i monumentalnych morskich bitew. Oczywiście jest też film, który w połowie lipca trafił na ekrany amerykańskich kin, ale z nim tak naprawdę Pirates of the Caribbean nie mają zbyt wiele wspólnego. Ale to nie jedyne odstępstwo - PotC niby jest nieliniowym erpegiem, ale tak naprawdę to wolności tu trochę brakuje. Niestety - ja bym wolał podążać własną ścieżką i już samo pracowanie na własną reputację czy dostatnie życie by mi wystarczyło. Ale i tak jest dobrze, i to nawet bardzo. Zapraszam w rejs...

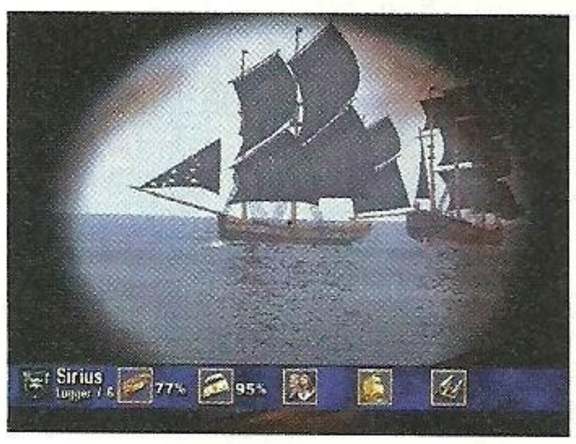
Stopy wody pod kilem

Sporym odstępstwem od standardu "erpega od Bethesdy" jest brak możliwości wyboru wyglądu postaci, jej imienia czy narodowości. Nie jest to może wielka przeszkoda w zabawie, ale dlaczego wszyscy mają grać niejakim Nathanielem Hawkiem – Anglikiem z urodzenia. Gdy w grze jest więcej nacji takie ograniczenie staje się niezrozumiałe.
Więc kolejno: o Anglikach już wiecie, są także Francuzi i Hiszpanie, Portugalczycy oraz Holendrzy i piraci. W sumie sześć frakcji rozrzuconych po siedmiu wysepkach (jeżeli nie liczyć jeszcze jednej wysepki, ale tam gnieżdżą się piraci-żywi-inaczej). Anglicy mają dwie, reszta narodowości oraz normalni piraci po jednej wysepce. No i fajno, wyspy są całkiem spore, można po nich dość swobodnie biegać, ale jest ich po prostu zbyt mało. Fakt, że zwiedzenie wszystkich zajmie kilka ładnych godzin nic tu nie zmienia, bo tak naprawdę z Karaibami ta gra ma wspólną tylko nazwę – żadnej z rzeczywiście istniejących wysp

Bitwa morska w pełnej krasie... Manewry, podejścia, salwy burtowe i wreszcie... Abordaż!

czy koloni tu nie uświadczycie. I to jest jeden z dwóch wspólnych mianowników filmu i gry. Drugim są oczywiście nieumarli piraci i ich klątwa. I jeszcze jedna mała uwaga – skoro gra ma licencję filmu, to dlaczego główną postacią nie jest Jack Sparrow? Wtedy dałoby się jakoś przełknąć brak możliwości wyboru postaci. Jack (Johnny Depp) to spoko gość.
Przygoda w Pirates of the Caribbean zaczyna się tuż przed atakiem francuskiej floty na małą angielską kolonię – Oxbay. Nasz bohater jest kapitanem jedynego statku, któremu udało się ominąć blokadę portu, a jego pierwszym zadaniem jest dostarczenie wiadomości o napaści do gubernatora sąsiedniej angielskiej kolonii w Redmond... Od tej chwili możemy robić na co nam przyjdzie ochota – moment dostarczenia wiadomości nie jest istotny, więc da się pływać do woli po całym archipelagu i zajmować tym, co akurat przyjdzie do głowy. Na początku najlepiej jest zająć się czymś w miarę bezpiecznym, na przykład przewożeniem rozmaitych towarów dla kupców. W ten sposób dość szybko można zdobyć fundusze i sporo punktów doświadczenia, a że walki morskie są nieuniknione, to jest szansa na zdobycie jakiegoś mocniejszego okrętu. Choć trzeba przyznać, że początkowo nie jest to łatwe i kilka pierwszych bitew kończy się masakrą naszego stateczku. Podobnie jest z walką wręcz – starajcie się przed każdą save'ować.
Oczywiście handel nie każdemu musi przypaść do gustu, dlatego jest jeszcze kilka innych sposobów na zdobycie kasy i doświadczenia. Można zająć się szmuglowaniem zakazanych towarów lub eskortowaniem przemytników, co jest dość niebezpieczne, ale za to zyskowne. Ale zabawa w szmuglera kończy się zazwyczaj uzyskaniem niskiej reputacji, przez co niektóre misje nie przypadną takiemu graczowi w udziale. Z drugiej jednak

Port - chwila wytchnienia dla naszej załogi. Szkoda, że panienek wątpliwego prowadzenia brak.



Ostepy tylko na screenach wyglądają tak ładnie, w rzeczywistości chcemy się przez nie jak najszybciej przebić i wrócić na morze.

strony, taka postać ma szansę na questy o zupełnie innym charakterze. Podobnie jest z zabawą w bezlitosnego i krwawego pirata – jeżeli łupimy wszystko, co popadnie, to po kilku morskich bitwach większość portów będzie nas witać salwą z dział. I nie będą one skierowane w górę. Wprawdzie do miasta można się dostać drogą okrężną – na przykład wylądować na plaży i wejść od strony lądu. Ale to jest bardzo czasochłonne i szczerze mówiąc upierdliwe. Dlaczego? O tym trochę dalej.

Witamy w przyjaznym porcie!

W każdym mieście jest kilka ważnych lokacji. Tawerna, w której wynajmujemy załogę oraz oficerów; stocznia gdzie remontujemy i kupujemy statki, a także armaty; sklep, w którym można kupić zarówno przedmioty osobiste jak i towary na sprzedaż. W niektórych miastach mają swą siedzibę gubernatorzy, od nich czasami można dostać jakiegoś questa. W kilku mieścinach są kościoły, gdzie przez danie na tacę zostajemy rozgrzeszeni (oczywiście to bardzo droga zabawa), co przekłada się na podniesienie naszej reputacji. Ostatnim ważnym elementem każdego miasta jest biuro dusigrosza. Można od niego dostać pożyczkę na kilka miesięcy, ale trzeba uważać – nie spłacenie długu kończy się spadkiem reputacji na łeb, na szyję.

I tu pojawiają się dwa poważne problemy. Pierwszy to brak porządnego kalendarza, przez co ciężko jest wyliczyć moment spłaty długu czy dostarczenia jakiegoś towaru. To naprawdę ssie. A drugi, wcale nie mniejszy problem to brak możliwości szybkiego przemieszczania się pomiędzy lokacjami w mieście. Wprawdzie do czterech najważniejszych mamy tak zwany „szybki dostęp", ale biura dusigrosza (loan shark) musimy szukać samemu i tak samo jest z kościołami. Co zazwyczaj oznacza polizanie każdych drzwi w miasteczku. Lepszym rozwiązaniem byłoby uzyskanie szybkiego dostępu do niektórych lokacji w momencie, gdy przynajmniej raz już w nich byliśmy. Ale nie, trzeba pamiętać rozkład każdego miasta, a niektóre wcale nie są małe.

Dlaczego uważam to za przeszkodę? Już wyjaśniam. Po prostu Pirates of the Caribbean kiepsko radzą sobie na lądzie. Każda lokacja musi się doładować – sklep, dom, świątynia, pałac, port i tak dalej, i tak dalej... A czasami ładowanie trwa dłużej, niż wizyta w danym miejscu. Na przykład wpadamy na chwilę do tawerny, aby sprawdzić czy przy jednym ze stolików nie siedzi poszukiwany przez nas oficer. Ładowanie... Nie siedzi, więc wychodzimy. Ładowanie... Minuta ładowania na pięć sekund wizyty w knajpie. I tak jest prawie cały czas, gdy jesteśmy na lądzie. Gdzie nie pójdziemy, tam „loading".

I jeszcze jedno – nasz bohater porusza się dość ospale, więc zwiedzanie wysp i miast trwa dość długo.

Żagle na maszt!

Na szczęście Pirates of the Caribbean błyszczy tam gdzie powinno – na morzu. Widok ogólny mapy służy do przemieszczania się pomiędzy wyspami. Widać masę okręcików i tylko szkoda, że kiepsko z orientacją i rozpoznawaniem innych okrętów. Tylko piratów łatwo dostrzec, bo mają czarne żagle.

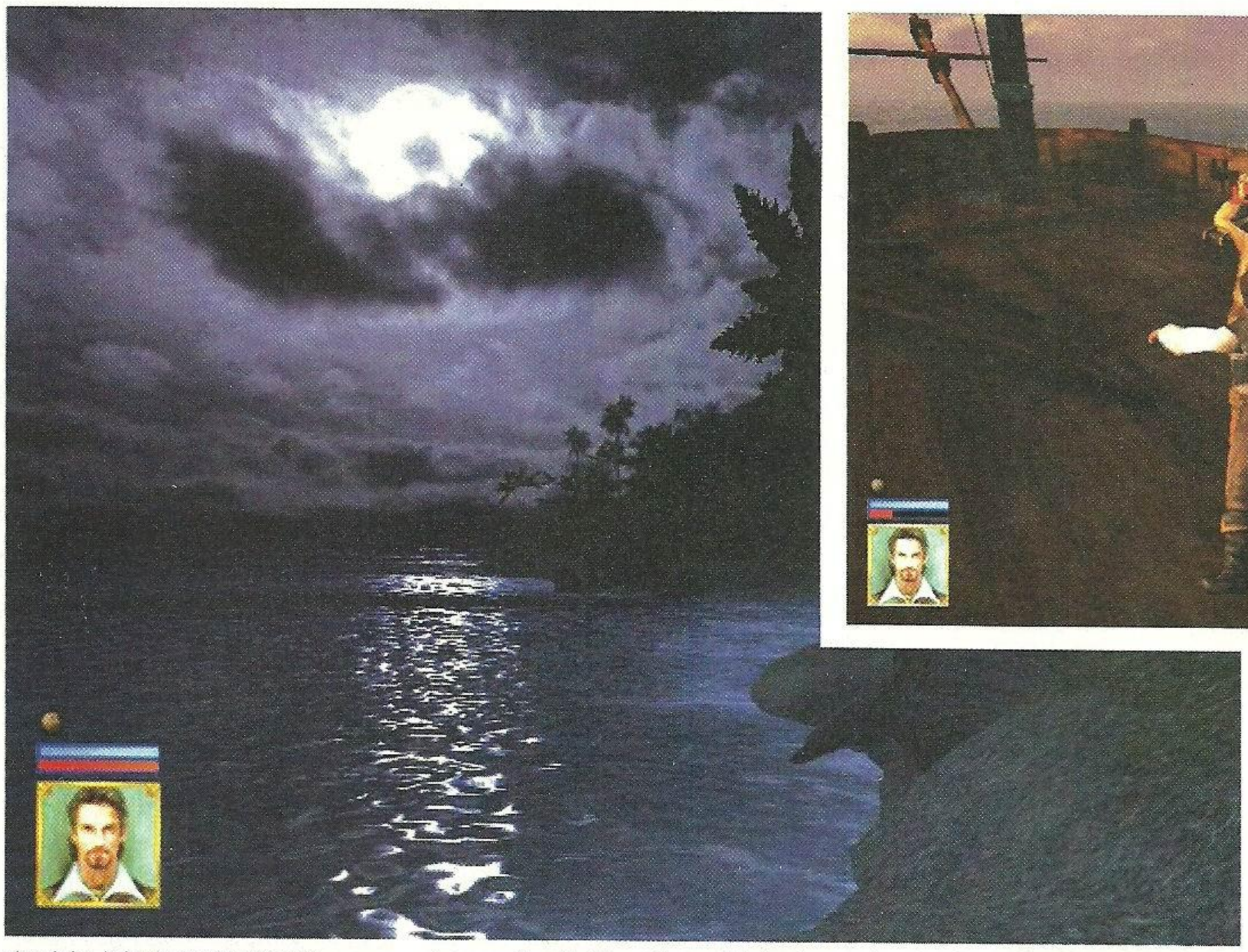
Gdy napotkamy wrogi okręt, następuje chwila ładowania i widzimy przepiękny statek pod pełnymi żaglami. Gdzieś niedaleko pływa sobie przeciwnik, albo kilku. I zaczyna się zabawa – cały wic polega na tym, żeby w miarę możliwości walić do przeciwnika pełną salwą burtową (na minimapce w rogu widać zasięg dział oraz stan ich naładowania, a także kierunek wiatru). Z kamery zewnętrznej wygląda to jak przepiękny taniec w kłębach dymu prochowego. Ale jest też inny sposób celowania. Po naciśnięciu prawej gałki kamera przełącza się na widok fpp i mamy zabawę w celowniczek – trzeba tak ustawić celownik, aby przybrał czerwoną barwę i wtedy nacisnąć A. Oczywiście, czasami trzeba brać poprawkę - na przykład gdy celujemy w żagle, a nie kadłub przeciwnika.

Do walki morskiej służą cztery rodzaje amunicji – zwykłe kule armatnie, szrapnele do dziesiątkowania załogi, specjalne pociski do niszczenia ożaglowania, oraz bomby, które najmocniej demolują okręt przeciwnika (tyle, że są również najdroższe). Nie zawsze naszym celem jest zatopienie przeciwnika – warto spróbować

Diabelska pogoda

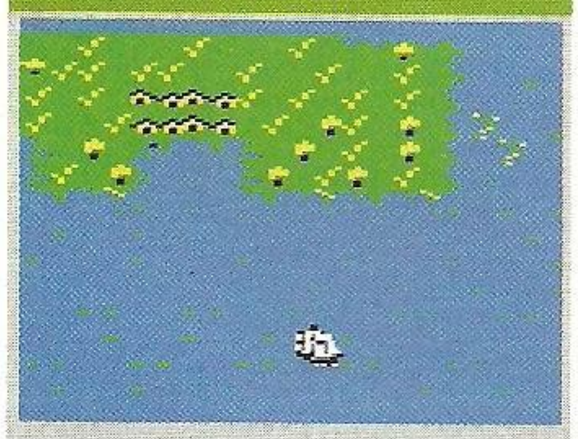
Jednym z najbardziej efektownych i jednocześnie najbardziej przerażających momentów w Piratach jest sztorm lub tajfun. Podczas żeglowania miniaturką stateczku na mapce ogólnej w lewym górnym rogu ekranu wyskakuje czasem ikonka z falą – to oznacza, że trzeba uciekać przed sztormem czyli ciemnymi chmurami. Nie jest to specjalnie trudne, ale czasami, szczególnie na początku zabawy się nie udaje. Co robić w takim wypadku? Nie panikować oczywiście. Hehehe. Zaraz po wylądowaniu w samym sercu burzy należy: zrefować żagle (czyli opuścić) i starać się płynąć z wiatrem albo pod wiatr – tylko w ten sposób można uniknąć zatopienia lub poważnego pokiereszowania okrętu. I jeszcze jedna uwaga – nigdy nie dajcie się złapać w sztorm blisko lądu lub w zatoce – katastrofa prawie że murowana. Ale przynajmniej raz musicie władować się w sztormową pogodę, naprawdę - szczęka opada. Fale przelewają się nad okrętem, deszcze siecze, a błyskawice co chwilę rozświetlają mrok. Właśnie w takim momencie zobaczyłem raz statek widmo... Rewelacja!

Podbijcie współczynnik Luck i zagrajcie w kości - każdego szulera zostawicie w koszulinie.



abordażu, którego najtrudniejszym elementem jest samo podejście do nieprzyjaciela. Potem w odpowiednim momencie trzeba wybrać ikonkę i akcja przenosi nas na pokład okrętu, gdzie trzeba stoczyć walkę z załogą wroga (około czterech na jednym pokładzie, a tych może być kilka – w zależności od stanu liczebnego załogi). W takich chwilach przydają się najmowani w knajpach oficerowie. Tuż przed abordażem trzeba wciągnąć do naszej obstawy bosmanów (botswain), którzy najlepiej radzą sobie w walce wręcz.
Podczas eksploracji dzikich okolic i lochów (a tak! są lochy i kopalnie!) też się przydają. Pozostali oficerowie również mają swoje zalety i na początku gry bardzo się przydają – jest nawigator, kanonier, kwatermistrz i pierwszy oficer. Każdy z nich specjalizuje się w dwóch współczynnikach i doskonale uzupełniają zdolności bohatera, dopóki nie wejdzie na najwyższe poziomy. Podczas rejsu i walki morskiej warto mieć następujący zestaw – nawigator, kanonier i bosman. Gdy zdobędziemy drugi okręt (maksymalnie można mieć cztery), to na kapitana takiej łajby najlepiej nada się pierwszy oficer. A gdy zawitamy do sklepikarza, warto mieć przy sobie kwatermistrza.
Dobieranie drużyny i rozwijanie postaci jest w Piratach naprawdę dobrze rozwiązane, podobnie jak spory wybór statków (liczby przy ich ikonkach oznaczają klasę okrętu - im niższa, tym lepszy statek). Jednostki mają swoją ładowność – jeżeli zajmujemy się handlem, to lepiej mieć statki o sporej ładowności, na wojnę lepsze są trochę szybsze i zwrotniejsze okręty. Choć gdy dorobimy się Battleshipa lub dwóch, to już niewielu frajerów nam podskoczy zarówno w handlu, jak i w bitwie. Te okręty to monstrualne pływające twierdze!

Pirates!



Stareńcy Piraci na C64, Amigę i potem PC są dla mnie jedną z najlepszych gier w historii. A z Pirates of the Caribbean łączy ich naprawdę wiele. Podobny był widok mapy ogólnej (choć tam obszar był o wiele, wiele większy). Te same lokacje w miastach – gubernator, stocznia, sklep. Handel, pojedynki na broń białą, bitwy morskie i tak dalej. A oprócz tego questy – poszukiwanie zaginionych czy misje dla gubernatorów. Tyle, że tam załoga była wiecznie niezadowolona... W pewnym sensie Pirates of the Caribbean są remakiem tamtego arcydzieła na konsolach. Ładniejszym – to fakt, ale nie tak rozbudowanym. W starych Piratach można było opłynąć Karaiby od Florydy aż po Panamę, a statków po drodze prawie się nie widziało – no i okresów było więcej – w Pirates! można było zacząć już na przełomie XV i XVI wieku lub wiekach następnych. A w Pirates of the Caribbean zaczynamy w 1630 roku. Ale i tak jest fajnie. Sid Meier, czyli twórca oryginalnych Pirates! pracuje nad remake... Trzymam kciuki.

Obrazek jak z pocztówki znad Bałtyku
Grafika, ach grafika... Momentami przycina animacja, ale morze podczas sztormu, czy słońce muskające fale nadrabiają to z nawiązką. Statki też są rewelacyjnie oddane. Różnią się nawet te same rodzaje – na przykład kolorem czy rzeźbami na dziobie. Finezyjna robota.
Na lądzie jest momentami gorzej, ale grafika nie spada poniżej bardzo solidnego poziomu. I tylko jedno mnie wkurzyło – znikoma liczba modeli postaci i ich słaba animacja. W pewnym momencie miałem trzech bliźniaków w ekipie, naprawdę niczym się nie różnili. Nawet kubraczki mieli takie same. W ruchu też wyglądali identycznie (czyli słabo) i jak jeden mąż cierpieli na brak instynktu samozachowawczego – zawsze rzucali się bezmyślnie na przeciwników (jak wszystkie postacie w grze). Oczywiście ginęli. Oprócz tego często występują problemy z detekcją kolizji, a kamera też daje popalić i czasami stawia gracza w trudnej sytuacji. Na szczęście na morzu wszystko znika i nigdzie nie uświadczycie takich widoków, takiej animacji wody, ogromnej potęgi tajfunu czy mocy salwy burtowej galeonu. Rewelacja. Za to słuchać nie ma czego – muzykę lepiej wyłączyć, bo spowalnia animację (!). Reszta dźwięków jest bardziej niż przeciętna. Te same gadki sklepikarzy, karczmarzy i tak dalej (bo przecież dialogi podawane są w formie tekstowej). No i tylko salwy z dział brzmią spoko, ale czasami trochę się krzaczą - konsola nie wyrabia się z doczytywaniem danych.

Zawiśniesz na rei!
Piraci Karaibów mają swoje przebłyski. To naprawdę świetny kawałek software'u, ale nie pozbawiony niestety wad. I w większości są to zwykłe bugi, błędy i niedoróbki, a nie wina samych rozwiązań. Tak, jak to zwykle bywa w wypadku produkcji Bethesdy...
Błędy w save'owaniu (najlepiej save'ować co pięć minut, albo i częściej). Niespodziewane zwiechy, gdy gra zatrzymuje się i nic już na to nie można poradzić. Kilka tak zwanych glitchy, które pozwalają wykorzystać niedbalstwo programistów i na przykład zatrudnić sobie oficera tak, że jeszcze nam za to zapłaci sporą porcją gotówki. To wszystko można ominąć, często zapisując i nie wykorzystując potknięć programistów (bo po co psuć sobie zabawę – lepiej samemu do wszystkiego dojść).
Ale z jednym jest tak naprawdę problem. Są błędy w tekstach opisujących misje i zadania. Czasami dostajemy zadanie przewiezienia czegoś na inną wyspę, zleceniodawca mówi jakąś nazwę, a my w roztargnieniu zapomnieliśmy, o którą miejscówkę chodziło. Zaglądamy, więc do dziennika... Jest, tak jak być powinno – płyniemy, a tu niespodzianka – kupiec nic nie wie o towarze, który mieliśmy dostarczyć. Najlepiej jest save'ować przed podjęciem się takiego zlecenia, ale to koszmarny błąd i bardzo obniża ocenę.
Pirates nie zachwycają głębią żadnego z elementów, oprócz walki morskiej oczywiście. Walka wręcz to porażka animacji i grywalności. Zero jdenego i drugiego. Sztywno, ciężko, boleśnie, a widok zza pleców poważnie zaburza wyczucie dystansu. Handel jest prosty – na żadnej z wysp zapotrzebowanie na konkretne towary nigdy się nie zmienia, jedni coś tam produkują, a inni to sprowadzają. Dyplomacja zaś zupełnie leży. Większość questów nie powala, ale główna linia fabularna jest całkiem ciekawa. Dopiero suma tych wszystkich elementów daje grę na wysokim poziomie i to wystarczyło, żeby Piraci zassali mnie jak mało która pozycja. Ale z Bethesdą należałoby się jakoś policzyć. Okazuję się bowiem, moi drodzy, że wersja na PieCa jest mniej zbugowana niż konsolowa. Pod kilem ich!
Marcellus Czarnobrody

Xbox — *Robactwo niemal doszczętnie zżarło piratów.*

- *Wydawca:* Bethesda
- *Producent:* Akella
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

7.5

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0056.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0056, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

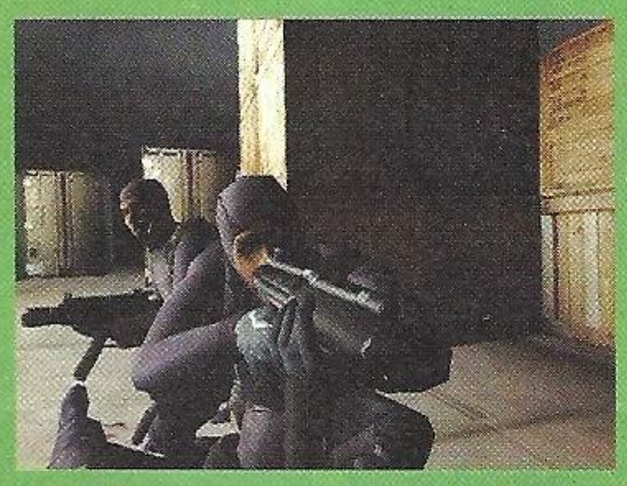
Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Neo Plus 1	Neo Plus 2	Neo Plus 3	Neo Plus 4
0001	0002	0003	0004
Dreamcast	PS2	Xbox	GameCube
0005	0006	0007	0008
Square	Final Fantasy	GTA III	Konami
0009	0010	0011	0012
MGS2	Pro Evolution	Namco	Tekken
0013	0014	0015	0016
HALO	PlayStation	Capcom	GameBoy
0017	0018	0019	0020
The Getaway	GT3 A-Spec	Hadouken	Lord of the Rings
0021	0022	0023	0024
Metal Slug	Neo Geo	Nintendo	Resident Evil
0025	0026	0027	0028
Ryu	Sega 1	Sega HC	Shoryuken
0029	0030	0031	0032
Silent Hill	Sonic	Zelda	Amiga
0033	0034	0035	0036
Arkanoid	Atari 1	Atari 2	Half-Life 1
0037	0038	0039	0040
Half-Life 2	Lara 1	Lara 2	MAME
0041	0042	0043	0044
Mario Bros	Metroid	Metal Gear	Mortal Kombat
0045	0046	0047	0048
Pac-Man 1	Pac-Man 2	Third Place	PSX
0049	0050	0051	0052
Quake III	Sonic 2	Streetfighters	Tenchu
0053	0054	0055	0056

KONKURSY

Do wygrania trzy egzemplarze strzelaniny SOCOM na PS2!

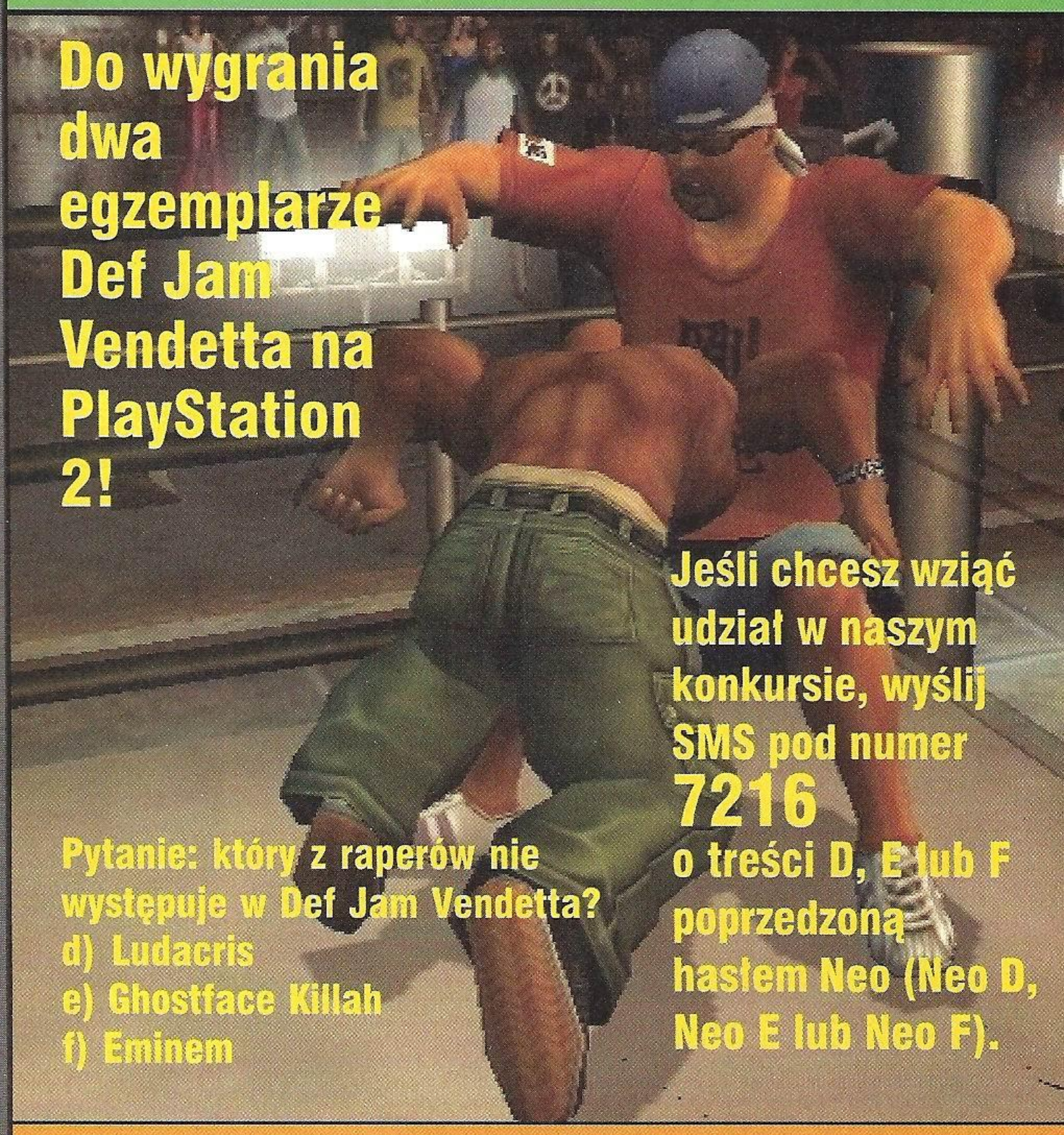
(wersje promocyjne - bez headsetu)



Pytanie: w SOCOM gracz przejmuje kontrolę nad oddziałem:
a) Delta Force
b) Navy Seals
c) US Rangers

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C).

Do wygrania dwa egzemplarze Def Jam Vendetta na PlayStation 2!

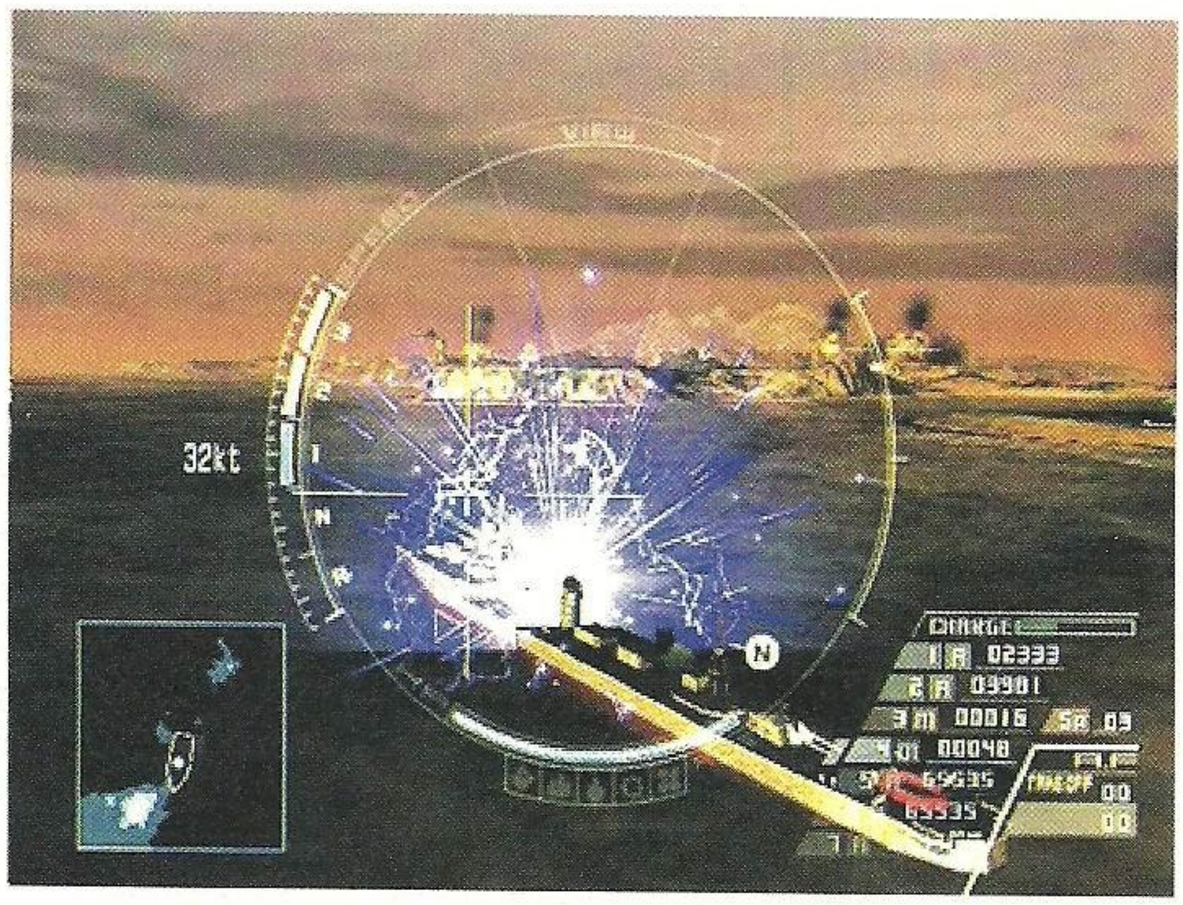


Pytanie: który z raperów nie występuje w Def Jam Vendetta?
d) Ludacris
e) Ghostface Killah
f) Eminem

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo (Neo D, Neo E lub Neo F).

Koszt jednego SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

- **Dobre:** Pomysł na „grę w statki" i kombinowanie z różnego rodzaju atakami. Konfigurowanie własnych okrętów
- **Złe:** Zbytnia losowość i mimo wszystko brak kontroli nad polem bitwy. To nie jest odpowiedni silnik.
- **Brzydkie:** Spore uproszczenia jeśli chodzi o środowisko, schematyczne jednostki i pejzaże. Tekstury powtarzają się wręcz bezwstydnie.



Naval Ops Warship Gunner

Życie marynarza było zdecydowanie niezdrowe. Dopóki nie odkryto leczniczych właściwości cebuli, jak jeden mąż marynarze chorowali na szkorbut. Nic też nie było w stanie uchronić ich przed głuchotą, której najczęściej nabawiali się podczas morskich bitew.

Grając w Naval Ops: Warship Gunner będziemy mieli okazję zasmakować nieco prochu i hałasu związanego z bitwami morskimi, a to ze względu na fakt, że tytuł ten jest swego rodzaju grą w... statki. Tyle, że w czasie rzeczywistym. Wyobraźcie sobie mianowicie akwen, na którym spotykają się okręty dwóch zwaśnionych stron. My kierujemy jednym z nich. Wokół morze, gdzieniegdzie wyspy, cieśniny, wrogie zabudowania, a my płyniemy. Nagle na horyzoncie majaczą wrogie jednostki. Widać je też na radarze.

Ustalamy więc kurs i prędkość, a następnie szykujemy broń. Sterowanie jest bardzo intuicyjne. Przyciski L1 i R1 pozwalają ustalić kurs. R2 ustawia kamerę wysoko nad głową. „Strzałki" odwracają okręt, ale pozwalają również przyspieszać i zwalniać. Oprócz tego każdy ze statków wyposażony jest w radar oraz okno statusu jednostki własnej, na którym wyświetlają się informacje dotyczące chociażby zniszczeń wywołanych przez wroga. Jest także okienko, w którym pojawiają się informacje o sytuacji na polu bitwy: kto wygrywa, jakie jednostki zostały zniszczone, itp. Nie zapominajmy także o broni. Do dyspozycji szeroki wachlarz, od karabinów maszynowych począwszy, przez działa, beczki i na samolotach skończywszy. Wszystkim tym manipulujemy samodzielnie, jednocześnie celując, zmieniając rodzaj broni, którą wykonamy atak i sterując okrętem.

Widać zatem, że całość wymaga niejakiej wprawy. Kilka pierwszych poziomów da się jeszcze przejść używając samych rakiet, czy torped. Dalej jednak w śmiganiu palcami po joypadzie potrzeba już maestrii godnej Beethovena, by nadążyć uczciwie za rozgrywającą się na ekranie akcją. Na szczęście wszystko rozwiązano tak, że da się jednocześnie wydawać komendy dla okrętu i zmieniać broń oraz strzelać. Każdy z przycisków ma przypisaną tylko jedną funkcję.

Wyjątkową możliwością jest reperowanie okrętu podczas bitwy. Po wciśnięciu „startu" pojawia się niewielkie menu, skąd możemy przywołać tryb „uzdrawiania". Niestety – trwa to jakiś czas i zadawane przez wrogów uszkodzenia mają wtedy większą moc. Trzeba się więc oddalić, albo schować. Sytuacja na wodzie, to jednak nie wszystko. Ogromną część tej gry stanowi dok, w którym można edytować własne jednostki. Innymi słowy – zbudować własny statek. W zależności od zaawansowania w grze mamy do wyboru pancerze i działa, które możemy rozmieścić dowolnie na pokładzie. Tu jednak rodzi się niemała trudność. Okazuje się, że o ile sterowanie jest bardzo intuicyjne, o tyle rozmieszczanie broni może się okazać sztuką, której będziecie się uczyć kilka dobrych dni. Najgorsze jest to, że nie ma dobrej metody. Miłośnicy większych kalibrów zapewne poczują się zawiedzeni, kiedy okaże się, że początkujący odnoszą większe efekty używając broni o małej sile rażenia, za to o krótkim czasie ładowania (mniej przez to „kosztują" chybione salwy).

Im dalej w misje w grze, tym większy wybór i ciężej. Głównie dlatego, że przeciwnicy także rosną w siłę. Dla urozmaicenia zabawy na początku rozgrywki można ustawić sobie opcję dostępnej technologii, by móc korzystać wyłącznie z wynalazków znanych do czasu II Wojny Światowej włącznie.

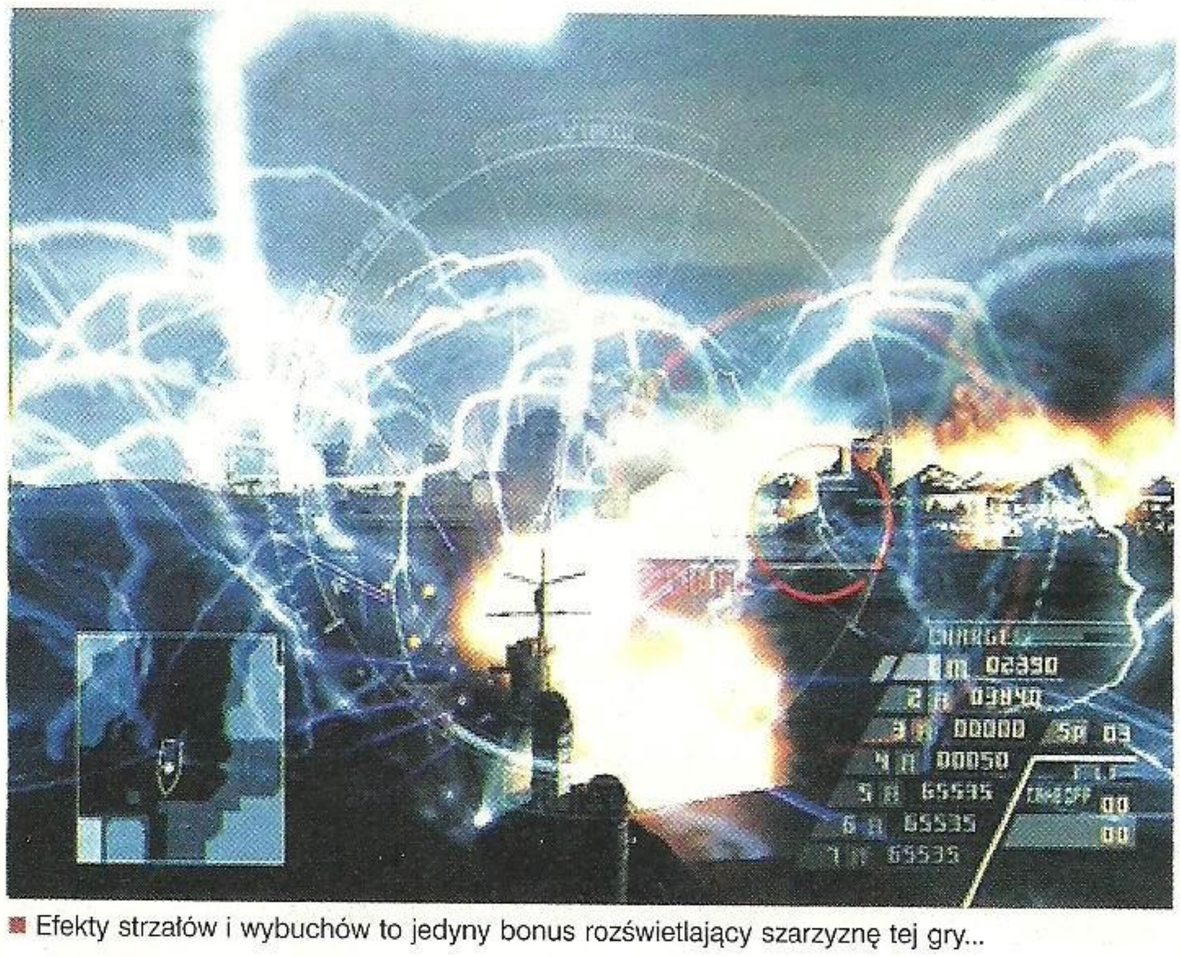
Graficznie Naval Ops: Warship Gunner jest dość ubogie. Menu, woda, okręty – wszystko to wygląda niebrzydko, ale i dość schematycznie. Tekstury kilwateru za płynącym statkiem są wręcz symboliczne. Wybuchy także. Na pocieszenie można tu dodać, że podczas walki tak naprawdę nie byłoby czasu na ocenę pięknych i misternych elementów krajobrazu. Z drugiej jdnak strony – ta prostota aż obraża PlayStation 2. Cóż zatem? Naval Ops: Warship Gunner ma coś wspólnego z Dynasty Warriors. Tu także prujemy, w nie skrępowanej zabawie wycinając w pień wrogie jednostki. Ale w Naval Ops: Warship Gunner panuje zdecydowanie większy chaos. Czasem podczas bitwy trudno wdrożyć jakąkolwiek taktykę. Ciężko się wycofywać, utrzymywać się idealnie za rufą albo przed dziobem przeciwnika i strzelać. Fakt – nikt nie mówił, że będzie prosto. Ewidentnie jednak wpasowano tu zbyt duży element losowości. Nie znaczy to, że rozegranie strategicznego pojedynku jest niemożliwe. Rzekłbym: trudne. Bardzo trudne. Ale jest i druga strona tego wszystkiego. Mnie, miłośnikowi morskich bitew Naval Ops: Warship Gunner dał mnóstwo radości. Możliwość naparzania do wrogich jednostek, konfigurowania statków, zwrotów przez wysokie fale i szybkiej zmiany aktywnego uzbrojenia... Wszystko to jest w pewien sposób spójne.

Gdyby tak wyszedł jeszcze jakiś dodatek z bitwami historycznymi, byłbym zupełnie stracony. Nie wymagajmy jednak zbyt wiele. To jest taki po prostu dobry produkt, ze średnią dawką zabawy. Na pewno głównie dla maniaków.

Grabarz

Pamiętacie P.T.O. IV?

Nietrudno dostrzec, że Naval Ops: Warship Gunner śmiga na nowym silniku serii P.T.O, której ostatnią część mieliśmy nie tak dawno okazję recenzować. P.T.O opiewa w kolejnych częściach wielkie bitwy morskie XX wieku, skupiając się na największych wojnach. Cała seria ma w Japonii sporą liczbę fanów, stąd też okazało się wreszcie, że obie gry P.T.O w swojej klasycznej, strategicznej formie i Naval Ops mogą opuścić szczęśliwie granice Kraju Kwitnącej Wiśni i zadomowić się w USA i Europie. Z niecierpliwością czekamy na kolejne tytuły KOEI, których dotychczas wstydziła się pokazać.



Efekty strzałów i wybuchów to jedyny bonus rozświetlający szarzyznę tej gry...

PlayStation 2 — *Zabawa w statki, ale w czasie rzeczywistym.*

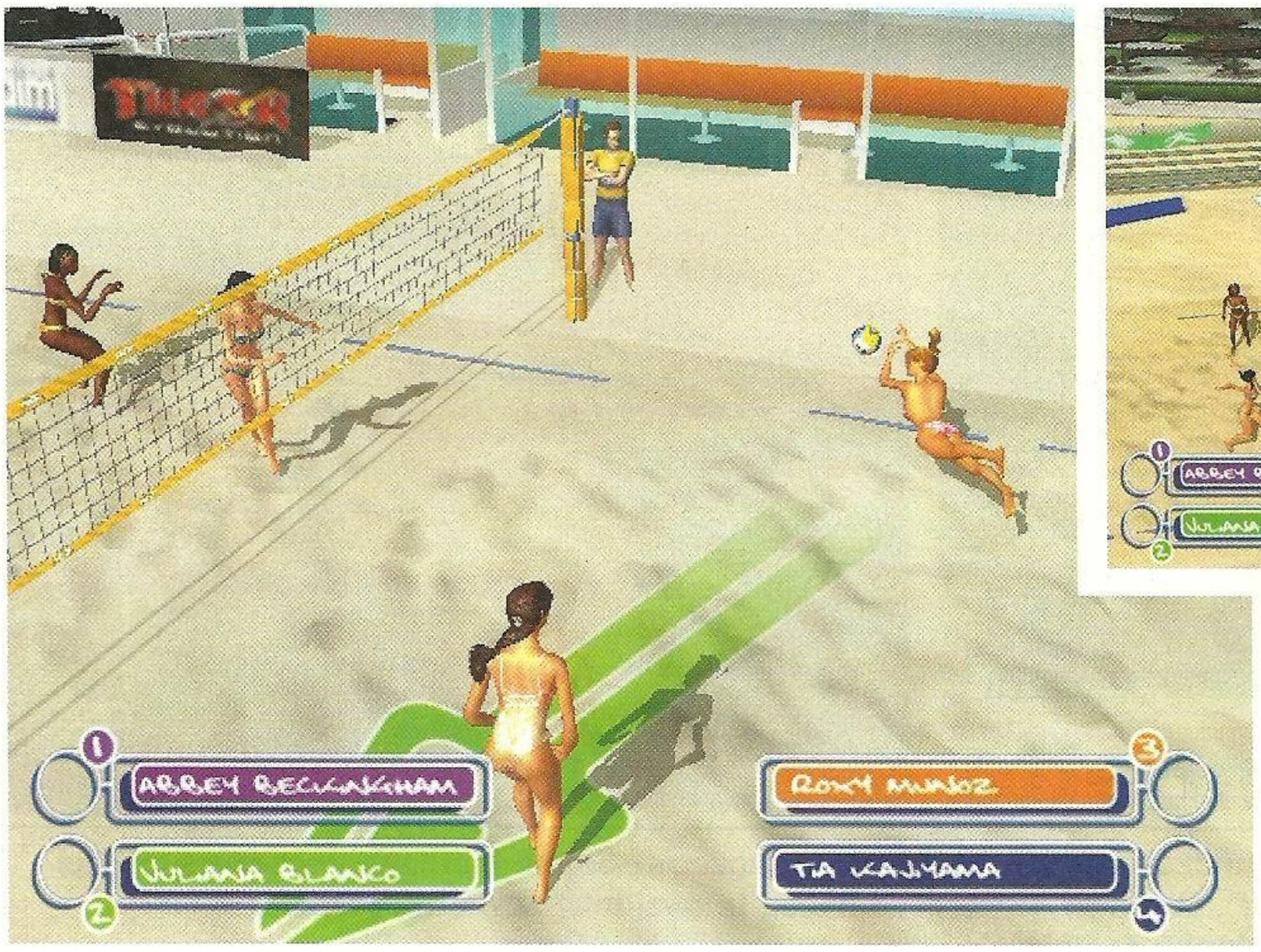
- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-2

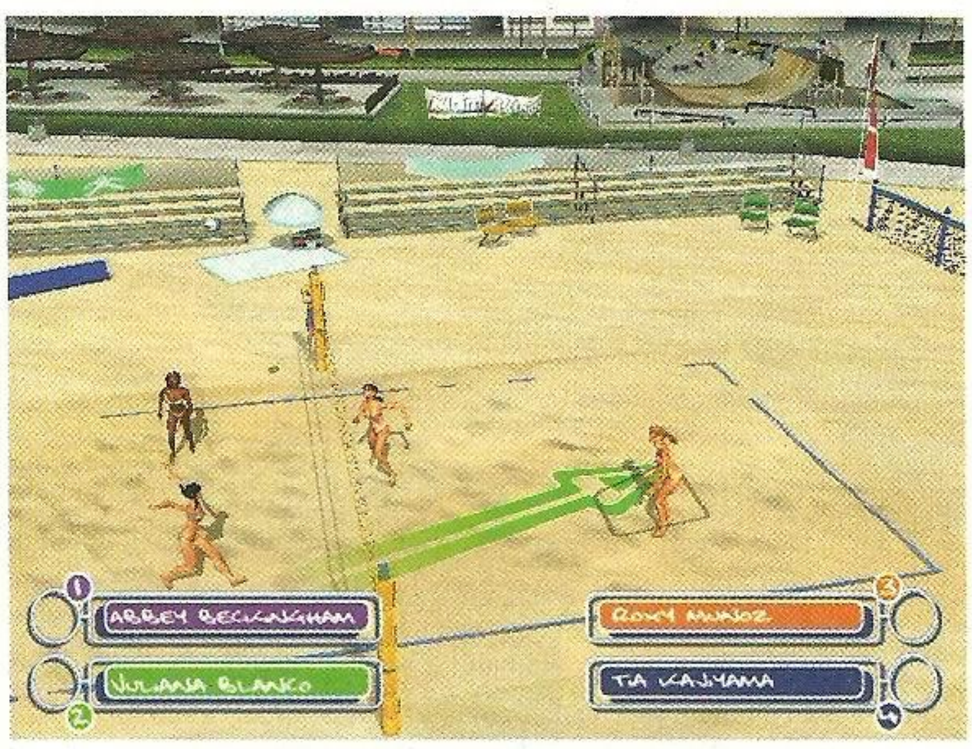
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

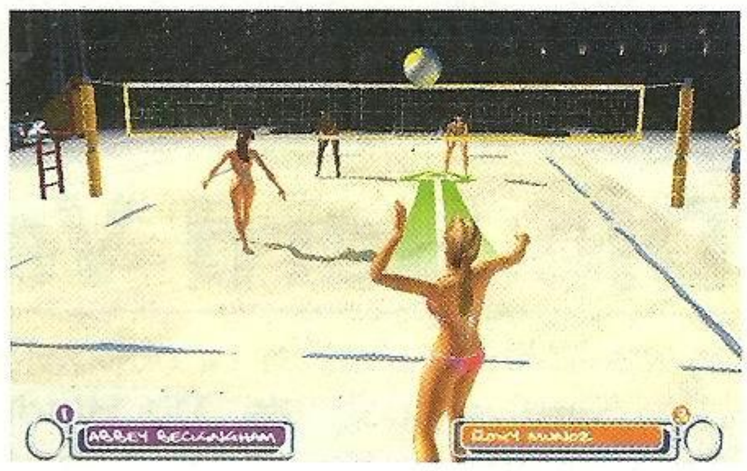
6.4

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Całkiem niezły system rozgrywki sprawdza się wyśmienicie w połączeniu z rozsądną kamerą. W rezultacie gra się bardzo przyjemnie.
- **Złe:** Dziwnie wyważony poziom trudności. O Kylie Minogue też już wiecie.
- **Brzydkie:** Animacja ma tendencję do gubienia klatek, a niektóre tła wolają o pomstę do nieba...







Summer Heat Beach Volleyball

Takie gry lubię! Opalone ciała młodych dziewcząt, falujące biusty, jędrne pośladki... Aha, no i jest jeszcze siatkówka.

Ale nie wmawiajcie mi, że czekaliście na tę grę tylko po to, by z wypiekami na twarzy poznawać arkana jednego z najbardziej popularnych sportów letnich. Już ja dobrze wiem, jak bardzo zazdrościliście posiadaczom Xboxa ich DOA: XBV, na którym na dobre już zadomowiły się roznegliżowane panienki z popularnej bijatyki. Cieszcie się więc, gdyż parę smakowicie wyglądających przedstawicielek płci pięknej zdecydowało się wybrać na piaszczyste plaże i poodbijać nieco piłkę do „siatki" specjalnie dla posiadaczy PS2. Kruche ciałka o kuszących kształtach oraz zarośnięte facjaty są nareszcie w zasięgu Waszych konsol. Zaraz, zaraz... Zarośnięte facjaty? No właśnie, w grze Acclaimu oprócz śliczniutkich laseczek zagrzali sobie także miejsce muskularni panowie, którzy również postanowili poruszać się nieco na rozpalonym piasku amerykańskich plaż. Rozczarowanie? Może dla męskiej części społeczności graczy tak, ale panie znajdujące upodobanie w elektronicznej rozrywce na pewno nie będą narzekać. Nie jestem pewny, czy się to Wam spodoba, ale obecność kolesiów, to nie jedyna cecha odróżniająca ten tytuł od dzieła Tecmo. Szczerze mówiąc, to SHBV o wiele większy nacisk kładzie na techniczne niuanse siatkówki plażowej, niż na wypukłości zawodniczek (i zawodników... bleee). Jednak amatorzy poligonalnych piękności nie powinni stawiać krzyżyka na omawianej pozycji, ponieważ wygodny w użyciu tryb Replay i tak pozwoli im się skupić na „najciekawszych" momentach meczu. Same zawodniczki, oprócz umiejętności sportowych, mają wiele innych zalet, którymi mogą się pochwalić. Przed oczami fana bius... siatkówki oczywiście, nie ukryje się jednak fakt, że Tecmo miało lepsze układy z chirurgami plastycznymi i panie z produkcji na PS2 mogą jedynie z tęsknotą zerkać na „wyposażenie" sztuk z DOA. Bez skojarzeń proszę. Chodzi mi tylko o to, iż siatkówka Acclaimu nawet nie umywa się do tej z Xboxa pod względem grafiki. Postacie są znacznie uboższe w trójkąciki, ale na szczęście i tak prezentują się niczego sobie. Gorzej jest z otoczeniem. Tutaj na pochwałę zasługuje jedynie w miarę naturalnie zachowujący się piasek, który rozsypuje się na wszystkie strony pod stopami naszych zawodniczek. Kibice, sąsiadujące z boiskami budynki i pozostałe obiekty to już zupełnie inna bajka. Wszystko uproszczone do granic możliwości tak, że naprawdę nie ma na czym oka zawiesić. Proponuję więc, żebyśmy nie tracili czasu na opis tych niedoróbek i wróćili szybciutko do naszych kształtnych zawodniczek. A co te potrafią najlepiej?... Oczywiście grać w siatkówkę (a co myśleliście, hehe?).

Cała zabawa jest w miarę prosta i bazuje na użyciu tylko trzech przycisków pada oraz gałki analogowej. Już po kilku meczach będziecie doskonale wiedzieć, który przycisk wcisnąć, aby uzyskać blok, wystawić piłkę towarzyszce, albo ostro ściąć w pole przeciwnika. W chwili uderzenia należy kierować kolorową strzałka, wyznaczając w ten sposób miejsce, w które chcemy posłać piłkę. System ten doskonale sprawdza się w praktyce, a dynamiczna kamera dobrze wywiązuje się ze swego zadania i rzadko gubi się gdzieś w pogoni za piłką. Wszystko byłoby cacy, gdyby nie sposób gry konsolowych przeciwników. Na niższych poziomach trudności chłopaki i dziewczęta nie wykazują zbytniej ochoty do gry, a na wyższych z kolei dostają niezłego przyspieszenia, a konsola bezczelnie oszukuje odbierając nawet najsilniejsze ścięcia. Jeszcze bardziej frustrowała mnie ścieżka dźwiękowa (w Dolby Pro Logic II), jaką obdarowali swój produkt programiści z Acclaimu. Kawałków jest tylko jedenaście i nie ma B. Spears. Szczególnie to drugie stanowi duży minus! Co gorsza, konsola sama zdaje się niektóre utwory preferować, a niektóre znowu bezwzględnie dyskryminuje. Jeśli więc nie przepadacie za „Love at First Sight" w wykonaniu Kylie „sztuczny tyłek" Minogue, będziecie zmuszani do ciągłego przełączania utworów. A gdy tylko nowo wybrany kawałek przeleci, znowu zaatakuje Was swym łabędzim śpiewem piękność z Australii albo inne „Let's Get This Party Started".

Koniec z tym narzekaniem, bo jeszcze przez przypadek zniechęcę Was do tej bardzo fajnej zabawki. Nasza pseudo wakacyjna pogoda na razie nie pozwala na grę w plażową odmianę siatki, ale na szczęście mamy jeszcze SHBV. Możliwość zdobywania kostiumów oraz innych gadżetów w trybach Arcade, Exhibition, czy składającym się z kilku turniejów Tour przykuwa do konsoli na długie godziny. Ale nawet perspektywa odblokowania kilkunastu teledysków czy filmików z najnowszych gier Acclaimu nie potrafi tak zmobilizować gracza do dalszej zabawy, jak trzech kumpli i multitap. Dopiero wtedy gra pokazuje swój lwi pazur i nabiera jeszcze większej wartości. Zapraszam na plażę!

Qoora

PlayStation 2 — *Popierajmy sporty koedukacyjne!*

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Acclaim Studios
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Multi Tap 2*

7.0

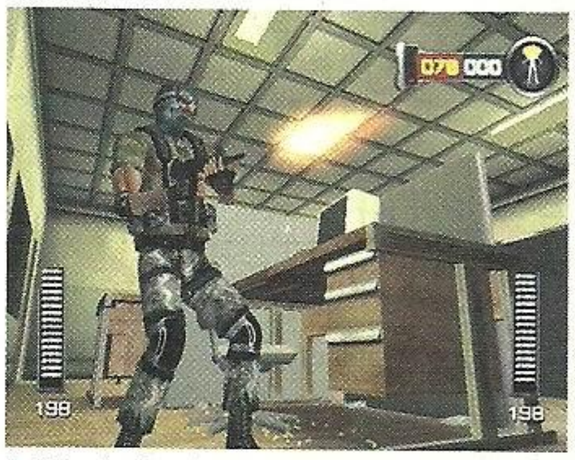
■ Wprawdzie sztuki z SHBV nie dorastają do pięt tym z DOAXBV, ale można patrzeć bez grymasu.

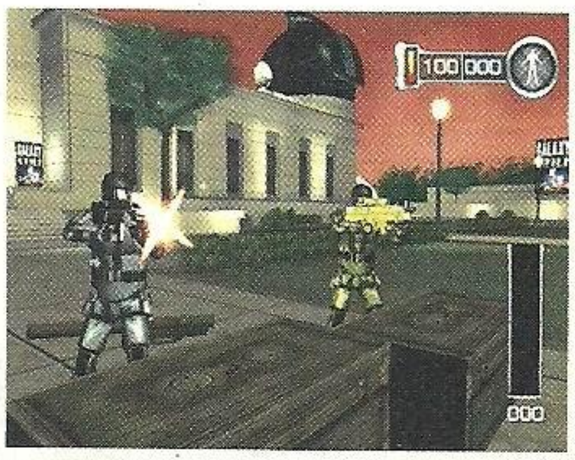
- **Dobre:** "You Have Been Mutha Fucked". Kilka ciekawych broni.
- **Złe:** Kulejąca fizyka - bohater lewituje, kłopoty z trafieniem w przeciwnika, bezsensowne gadki-szmatki.
- **Brzydkie:** Przeciętna grafika, niegrywalny multiplayer, obskurne filmy między levelami.

Die Hard Vendetta

Bruce Willis w zamian za odpowiedni czek zgodził się zagrać jeszcze raz Johna McClane w czwartej części „Die Hard" o podtytule „Die Hardest". Ciekawe, jak przetłumaczą to nasi mistrzowie od przekładania z angielskiego na nasze. „Szklana Pułapka 4: Najszklańsza z pułapek"? Mój Boże...

Zresztą tytuły filmów nadawane w Polsce to świetny temat, ale nie o generatorze synonimów („Ostra Gra", „Tajna Broń", „Zabójcza Akcja" itp. – zrywam zawsze boki) mam pisać, tylko o pomyśle na wykorzystanie niezłej licencji filmowej przez Vivendi. No i tak: McClane jest teraz nieco starszy i siwiejący, ale nie wygląda na to, że prowadzi się lepiej. W dalszym ciągu chodzi w słynnym białym podkoszulku zwanym przez amerykanów „wife beater" i najwyraźniej mieszka sam. Ma za to córkę Lucy, która idąc w ślady ojca wstąpiła do policji. Właśnie dziś wyznaczono jej pierwsze zadanie – ma ochraniać przekazanie skradzionego obrazu z powrotem do galerii. Co ciekawe, obraz przekazuje niejaki Piet Gruber - syn terrorysty Hansa Grubera, którego McClane roztrzaskał pod koniec pierwszej części filmu. Zaraz, czy to przypadkiem nie brata Grubera rozwalił w trzecim filmie? Cóż za szalenie interesująca rodzina. A McClane najwyraźniej musi puścić z dymem całą osadę Gruberów, żeby dali mu wreszcie spokój. Ach, i stąd tytuł Vendetta.
Oczywiście młody Gruber zaczyna szaleć, a jego terroryści opanowują galerię. To znaczy dwóch jego terrorystów tajemniczo sklonowanych kilkadziesiąt razy, bo autorzy nie pokusili się o wykonanie odpowiednio zróżnicowanych modeli postaci. Córka naszego herosa zostaje zakładnikiem złoczyńców i choć dzielny tatko odbija ją już pod koniec pierwszego poziomu, to sprawa na tym się nie kończy. McClane wie, że kroi się jakaś większa akcja złoczyńców i pała chęcią, by powstrzymać ich nim rozkręcą się na dobre.
Bierzemy więc sprawy w swoje ręce. Spraw jest sporo i mogą to być rewolwery bądź automatyczne dziewiątki, uzi, miotacz ognia czy choćby snajperka przydatna do zastrzelenia terrorysty trzymającego zakładnikowi lufę przy głowie. Jest kilka ciekawych, choć nie nowych pomysłów w postaci efektu bullet time z Maxa Payne, czy możliwości zasłonięcia się terrorystą niczym żywą tarczą. Ale plusy tego drugoligowego shootera fpp praktycznie się kończą.
Największą wpadką autorów, która może nie całkowicie uniemożliwia, ale skutecznie psuje na PS2 zabawę jest sterowanie. Z tego, co mi wiadomo powinno sprzyjać graczowi – a jest zwyczajnie zepsute. Superdokładny system automatycznego celowania powoduje, że są kłopoty by trafić złoczyńcę z odległości metra! Wyłączając je z kolei nie da się trafić w nieprzyjaciela na drugim końcu pomieszczenia. Sam McClane porusza się jakby połknął kij, a do tego z pewną bezwładnością, przez co wydaje się jakby sunął nad ziemią w lewitując. A skoro wykonywanie ruchów i oddanie celnego strzału jest kłopotliwe, to czy jest sens pakować pieniądze w taką pozycję? Na Xpudle jest nieco lepiej i gra zachowuje się bardziej przyjaźnie w stosunku do swojego pana - można normalnie i sprawnie grać. Autorzy starali się wcisnąć coś od siebie w postaci... dialogów. Przyznacie, że długie i wyczerpujące dyskusje to nieczęsto spotykany element w strzelaninach fpp. W DHV trafiają się niezwykle często. Udział gracza w gadkach jest minimalny; wystarczy podejść do potencjalnego rozmówcy i dusić przycisk, aż temat konwersacji zostanie wyczerpany. Niestety jest to niezmiernie nudne, uciążliwe i żałośnie zagrane przez lektorów. A momentami nawet przydługie. Być może kogoś ucieszy fakt, że przeciwnicy często posługują się przekleństwami, „fucki" lecą z lewej i prawej strony na głowę biednego bohatera. Można to wyłączyć, podobnie jak hektolitry czerwonej farby tryskającej z postrzelonych.
Trzy poziomy trudności pozwalają zdefiniować jaką chcemy mieć rozrywkę. Na easy McClane zmienia się w klasycznego Ramboida i spokojnie można przebijać się na ślepo uparcie próbując zmusić system autocelowania do poprawnego działania. Średni poziom wymaga już krycia się za otoczeniem i rozmyślnego planowanie zużycia amunicji. Najtrudniejszy level jest chyba dla sadomasochistów, bo granie na tym poziomie jest równoznaczne ze sprawianiem sobie samemu przykrości. Tryb multiplayer obecny w wersjach na PlayStation 2 i Xboxa może i byłby ciekawym dodatkiem, gdyby nie wspomniana bezwładność w sterowaniu bohaterem, a także upierdliwa dokładność gry. Przejawia się oczywiście nie tam, gdzie tego potrzeba. By trafić kogoś z rocket launchera potrzeba jakiejś małpiej zręczności, a strzelanie w ściany obok ofiary nie daje spodziewanych efektów. Aby zebrać broń, trzeba bardzo dokładnie na niej stanąć. Oczywiście nie widać jej dobrze, bo jest mała (a dodatkowo znajduje się gdzieś w okolicy nóg naszej postaci) i zaczyna się jeżdżenie w miejscu, na które z pewnością jest mnóstwo czasu podczas zmasowanego ostrzału nieprzyjaciół. Zabawę w kilka osób psuje także dziwaczna perspektywa z oczu bohatera. Sytuacji nie ratuje kilka dostępnych trybów, z zespołowym deatchmatchem i king of the hill włącznie.
A co powiecie na napisy w stylu napisu: „You Have Been Mutha Fucked" na ekranie po śmierci w boju? Myślałem, że padnę...
Sam nie wiem czy śmiać się, czy płakać. DHV wygląda jak przedstawicielka pierwszej generacji gier na PlayStation 2 – momentami gorzej niż Red Faction. Postacie są brzydkie, ich twarze nienaturalne, a ruchy rwane i łamane. Otoczenie również nie zachwyca. Na Xboksie jest lepiej, ale absolutnie nie mam ochoty podwyższać oceny. Jest jakaś tam muzyka i mnóstwo gadek bez wyrazu (szczególnie podczas przerywników filmowych).
Słowem – średniak. Jest sporo lepszych pozycji.
Gulash





■ Szkoda, że niezłą licencję zmarnowano na szmatławiec. Bruce, uważaj z czwartym filmem...

■ Piękne skrzynie z blachy falistej to jeden z ładniejszych elementów scenografii.

PS2 i Xbox — *Zła, okrutna, leniwa gra. Do koszyka fruuuuu!*

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Bits Studios
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, fanów filmu...*

5.0

- **Dobre:** Eeee, poproszę o inny zestaw pytań. No dobra – płynna animacja.
- **Złe:** Nuda, nuda, nuda...
- **Brzydkie:** Mało urozmaicona okolica, wyblakłe tekstury i słaby dźwięk.

The Italian Job

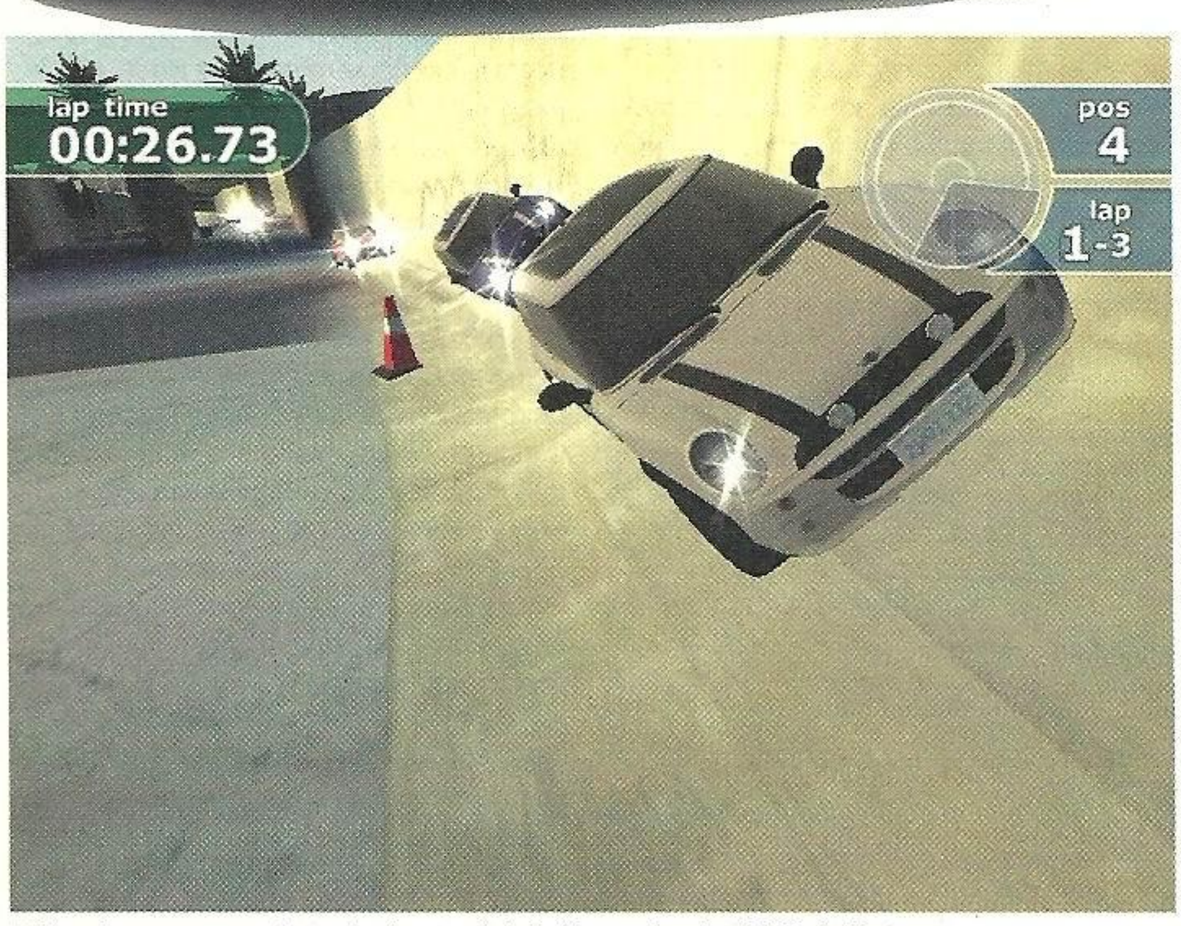
Niemożliwe stało się faktem. Jeszcze ciepła produkcja na konsole nowej generacji znudziła mnie bardziej, niż wydana ponad rok temu gra o tym samym tytule na PS one. Jak to się mogło stać?

Jakoś się udało; dzięki wytężonej pracy programistów, grafików, dźwiękowców, ale całość zasług przypada kolesiom od marketingu. Bo to przecież oni wymusili wypuszczenie gry w momencie wejścia na ekrany amerykańskich kin filmu o tym samym tytule. Filmu o wiele lepszego niż gra, trzeba dodać.

Lista wad Italian Job jest długa, ale na grafikę, niedoróbki dźwiękowe i płaskość fabuły można lekko przymknąć oko. Ale przy Italian Job nie tyle przymykają się oczy, co wręcz zamykają i zamiast obserwować to, co dzieje się na ekranie wyraźnie szykują się do ucieczki w marzenia senne. A mózg szybciutko podąża tą samą ścieżką. Jak można być tak mało kreatywnym – temat jazdy po mieście został już oklepany na dziesiątki sposobów. Był Driver, GTA 3, Midtown Madness 3, Midnight Club w dwóch odsłonach, Crazy Taxi, a to przecież tylko same tuzy gatunku.

Italian Job najwięcej wspólnego ma z pierwszą i ostatnia grą z tej listy. Driver to oczywiście przerywniki fabularne, zadania i sposób ich podzielenia. Misja składać się może z kilku celów, które wykonujemy po kolei – dojechanie tu, pojechanie tam, wrócenie siam. A do Crazy Taxi zbliża Italian Job grafika, z poprawką na to, że jest mniej efektowna i kolorowa. Natomiast oznaczenie celu jest identyczne jak w produkcji Segi. Wyszedł z tego nieciekawy mix, ciężkostrawny i zupełnie pozbawiony ikry. Ale zacznijmy jeszcze raz...

Głównym bohaterem Italian Job jest Charlie Crocker, złodziej od kołyski, który zaplanował sobie kradzież olbrzymiej ilości złota. W filmie w rolę Charliego wcielił się Marky Mark Wahlberg, ale do gry wzięto aktora, któremu tylko wydaje się, że ma głos podobny do Marky'ego. Zabawa zaczyna się od standardowej rozgrzewki. Pierwsze zadanie jest proste – po prostu dojedź do celu. Z czasem elementów jest więcej, ale emocji jakoś nie przybywa. Czemu? Na przykład dlatego, że miasto jest wyludnione – na ulicach nie ma nawet śladu po przechodniach. Mało tego. Ławki, kosze na śmieci, budki telefoniczne i tym podobne elementy wystroju miasta również są nieobecne. Nawet ruch uliczny jest niewielki. Bieda i pustka bije z każdej lokacji w Italian Job. Tekstury są wyblakłe, sztuczność jest niemal namacalna. Samochody wyglądają odrobinę lepiej, ale tak naprawdę to tylko te, którymi jeździmy. No, trochę się też niszczą podczas stłuczek, ale to niewielka pociecha.



Na plus grze wypada zapisać reprodukcję filmowej ucieczki Miniaków.

Obok Moto GP 2 i Speed Kings już trzecia pozycja firmowana przez Climax, która pojawiła się w ostatnim czasie. Najsłabsza.

O kiepskim aktorze podkładającym głos pod Charlie Crockera już wspominałem... Reszta udźwiękowienia wcale nie jest lepsza – silniczki buczą, stłuczki brzmią słabiutko, a soundtrack pasuje tu jak Marilyn Manson do Wind Wakera.

No nic, myślałem, że Italian Job choć trochę podciągnie sobie ocenę przyjemnością jaka będzie płynąć z rozbijania się po mieście. Nic z tego, niestety. Jazda samochodzikiem nie jest specjalnie trudna – ot, zwykła zręcznościówka. Ale niemal zupełny brak speedu i jakichkolwiek emocjonujących wydarzeń na drodze sprawia, że podczas kontaktu z Italian Job nie wydziela się nawet maleńka kropla adrenaliny. A przecież w takim Driverze buzowała niemal nieustannie. Nawet pościgi policyjne są do kitu – gliniarze są tępi, a fakt, że nie musiałem gubić „ogona" podczas powrotu do kryjówki gangu solidnie mnie zadziwił – wjechałem w oznaczony obszar z „suką" obijającą tylni zderzak mojej fury, a misja i tak zakończyła się pełnym sukcesem. Dziwne, a dodatkowo strasznie nielogiczne.

Grę obrzydza kilka innych szczegółów – radar, na którym zaznaczony jest cel jest mało dokładny, a brak jakiejkolwiek mapy utrudnia orientację w terenie. Kolejnym naprawdę dziwnym pomysłem jest ocenianie jazdy – konsola punktuje efektowną jazdę, skoki z ramp i tym podobne pierdółki, ale za wszelkie stłuczki punkty są odejmowane. I to jest jedyna broń policjantów, bo nasz samochodzik wydaje się być niezniszczalny. Mogą po prostu tak dowalić, że zabraknie punktów do zaliczenia misji.

A teraz czas na... zaletę Italian Job? Nie, nie skądże – na kolejną wadę. Gra jest krótka, ale może to i lepiej... Po co się długo męczyć z czymś równie przeciętnym. A fakt, że jakieś tam dodatkowe tryby przedłużają trochę jej żywotność nie jest takie znowu istotne, gdy podstawowy tryb nudzi do bólu. Dajcie mi aviomarin.

Marcellus

Stunt Mode

Stunt Mode jest jednym trybów urozmaicających zabawę. Jeździmy po bardzo udziwnionych torach przeszkód zbudowanych przez kogoś, kto naprawdę lubi rampy, skocznie, wąskie kładki i tym podobne elementy. Nawet zabawne, ale momentami trochę frustrujące – sterowanie samochodzikiem w tak ciasnych miejscach łatwe nie jest. W sumie można się wciągnąć, jeśli ktoś lubi trudne wyzwania. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie problemy z fizyką – na screenie uchwyciłem moment, w którym Mini wisi sobie podwoziem na barierce (wszystkie koła w powietrzu), a pomimo tego można nim cały czas sterować na boki (obraca się wokół własnej osi). Choć zjechać się nie da. Reset. To dość ekstremalny przykład, ale mniejszych błędów również nie brakuje. A jednak Stunt Mode nie jest najgorsze - przypomina zabawę znaną ze Stuntmana.

PS2, Xbox, GCN — *Włoska robota? Lepiej iść do fryzjera.*

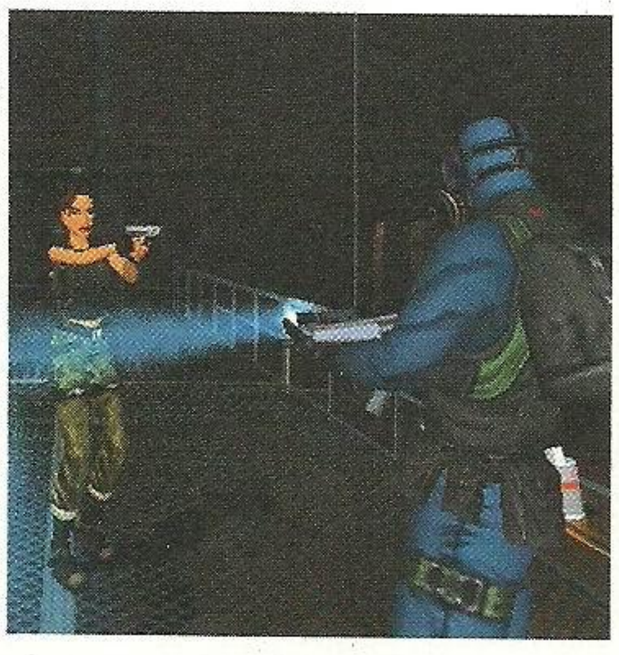
- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Climax
- *Liczba graczy:* 1-2

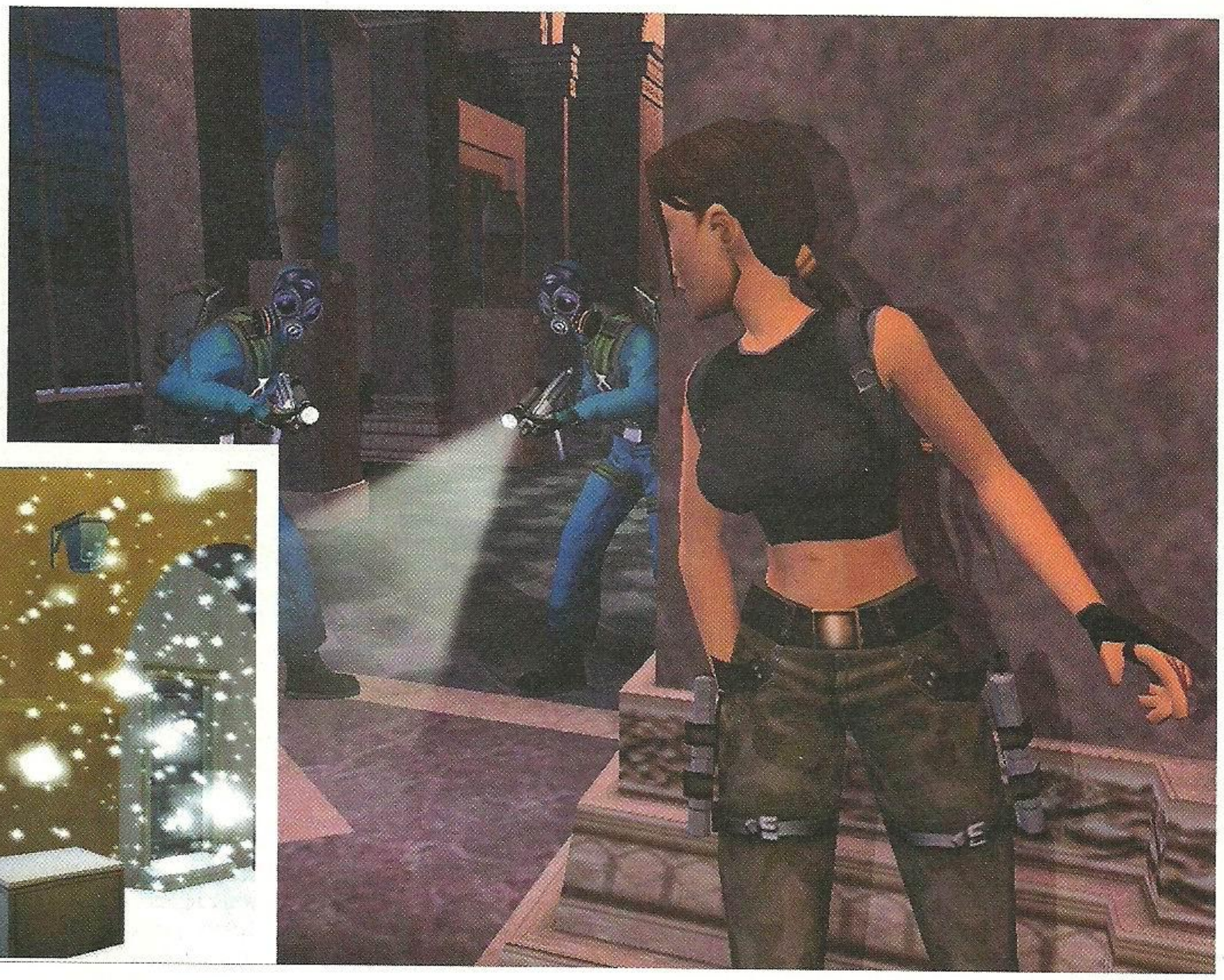
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

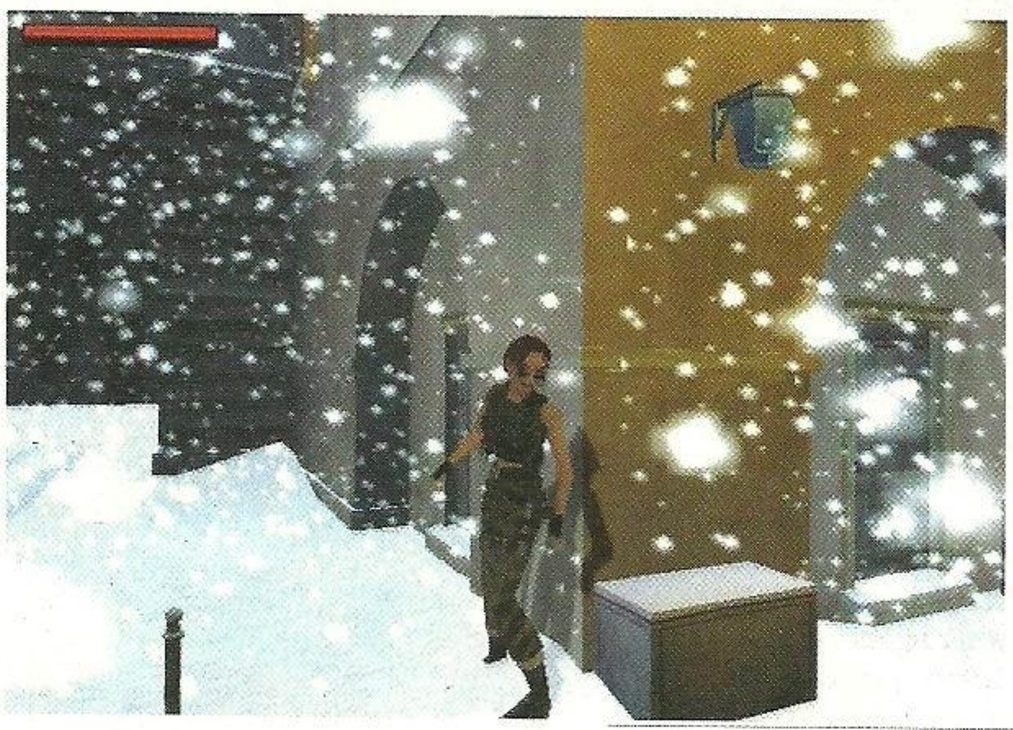
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.*

5.1

- **Dobre:** Kolejny Tomb Raider? Może nie kolejny. Całkowicie nowy, dla nowego pokolenia graczy.
- **Złe**: Schrzanione sterowanie, engine nie z tej epoki, słaba kolizja obiektów, mała przyjemność płynąca z samej zabawy... Lista jest długa.
- **Brzydkie:** Obdarta z fajnych patentów oraz starego, przygodowego klimatu. Za to jest mroczna historia. Mi nie do końca pasuje.







Tomb Raider The Angel of Darkness

Cenię Shigeru Miyamoto za jego umiejętność czerpania natchnienia z otaczającego go świata. Kopał ogródek i wpadł na pomysł stworzenia Pikmina. To wręcz genialne! Szkoda, że takich zdolności nie posiadają panowie z Core.

Chodzenie na skróty zdecydowanie leży w ludzkiej naturze. Bardzo duży odsetek czynności, które wykonujemy na co dzień jest odtwarzaniem utartych schematów. Mamy nowego Tomb Raidera. Miał być świeży, innowacyjny. Właśnie taki powinien być. Łatwiej powiedzieć niż zrobić. Łatwiej skopiować, niż pomyśleć. Tym bardziej, jeśli nie ma się wizji, koncepcji tego, co ma się zamiar stworzyć. Lub po prostu nie chce się. Tacy ludzie powinni zająć się czym innym.

Zostawmy jednak developerów w spokoju. Patrząc na to, czego dokonali wnioskuję, że i tak mają już dość. Dość Lary. Wydaje mi się, że boją się jej. Unikają tego, co stworzyli. Najchętniej zajęliby się jakimś nowym projektem. Ale sława ich silikonowego wytworu przygniotła ich, są jej niewolnikami. Chęć zysku liczy się bardziej. I dlatego kolejne Tomb Raidery ujrzą światło dzienne. Kolejne odcinki najbardziej niespójnej opowieści... Pasują tutaj słowa Fisza: „Jeśli czytają mnie dzieci, zamknijcie oczy swoje, bo to, co się stanie moi drodzy panowie i panie, na to trzeba mieć nerwy ze stali..."

Anioł Ciemności wylądował. Co z tego, że tytuł jak z brazylijskiego serialu. Czekałem na niego z utęsknieniem. Nowa platforma, nowe nadzieje. Moje myśli krążyły wokół jednej rzeczy. Autorzy dostali nowe możliwości, większe moce. Teraz mają w swoich dłoniach POWER! Proszę, o proszę niech nowy Tomb przyniesie mi tyle radości, co pierwsza część. Kolejne daty premiery, które wydawca przekładał nadzwyczaj sprawnie i pewne nieczyste zagrania utwierdzały mnie tylko w przekonaniu, że nie wszystko jest takie, jak powinno być. Zauważcie pewną prawidłowość. Kiedy gra jest tworzona przez kilka lat pomysły, rozwiązania, engine – jednym słowem wszystko staje się przestarzałe. Nowy Tomb to hit, crap czy przeciętniak? O tym musiałem przekonać się na własnej skórze.

Anioł Ciemności przedstawia jakby alternatywną historię, całkowicie oderwaną założeniami od poprzednich części. No, może nie do końca – będą nawiązania. Co zatem z tamtą historią? Nie wiadomo. Za to wiemy, co będzie przed nami. Lara została oskarżona o morderstwo i musi się oczyścić z zarzutów. Nie będę zdradzał o kogo chodzi – sami się tego dowiecie. A jeśli graliście w poprzednie części, to będziecie wiedzieć, jakie ma to znaczenie. Patrząc chronologicznie nowy TR musi rozgrywać się po wydarzeniach z poprzednich części. Odkrywając arkana fabuły bardzo szybko dotrze do Was, że historia jest bardziej skomplikowana niż wydaje się na początku. Opowieść zostanie podana w kinowy sposób. Ujrzycie naprawdę dużo przerywników. Grając ma się wrażenie uczestniczenia w mrocznym filmie, co nie jest wcale złe. Sprawnie opowiedziana historia to zawsze plus.

Na drugi plan wysuwa się charakterek Lary. Projektanci w końcu porządnie przyłożyli się do roboty i teraz ich postać wydaje się bardzie autentyczna. Z płaskiej, jak arkusz papieru stała się dość wyrazistą personą. Choć jedna prawidłowość pozostała. Lara znowu jest wkurzona. Dlaczego ciągle musimy ją oglądać w takim stanie? W praktycznie każdej poprzedniej odsłonie byliśmy skazani na oglądanie jak wyładowuje swoje niezadowolenie. Dlaczego nic jej nie przytłacza? Dlaczego nigdy nie jest przerażona tym wszystkim, co się wokół niej dzieje? Lara patrzy przeciwnościom losu prosto w oczy. Nie boi się, ale niby dlaczego miałaby? Jest doskonale wyszkolona. Zawsze była, a teraz potrafi jeszcze więcej. Umie skradać się, chować, przykleić do ściany oraz walczyć

Lara często ginie. Bardzo często. Głównie przez kamerę.

NEO PLUS

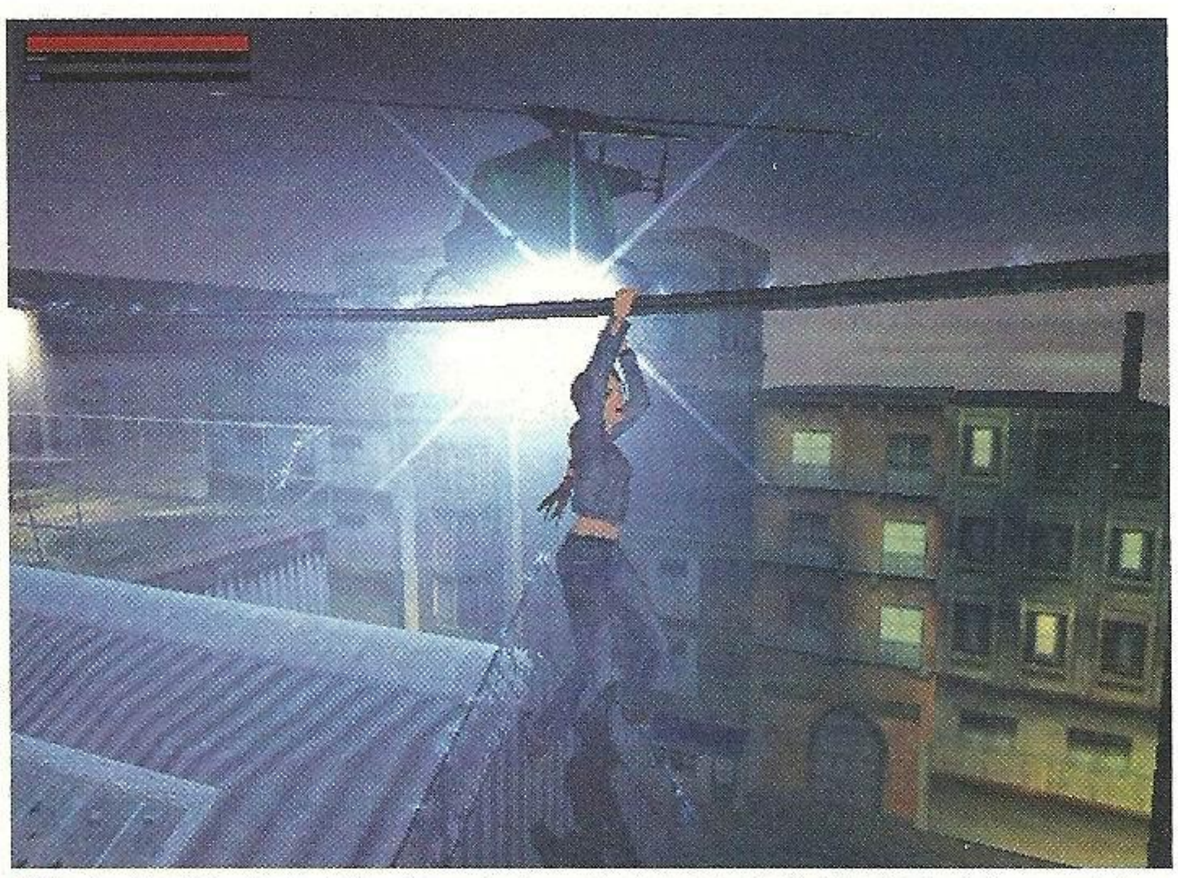
LARA CROFT

TOMB RAIDER

the angel of darkness

RED PLUS

■ Oficjalna strona gry znajduje się oczywiście pod adresem **http://www.tombraider.com** - mnóstwo skomercjalizowanych ciekawostek dla fana. Wallpapery, filmy, informacje.



■ Ten śmigłowiec nie ma dobrych zamiarów względem bohaterki. Zresztą nic dziwnego - jej arogancja u każdego spowoduje całkowite przeciwieństwo sympatii.

wręcz! Kopie i wali z piąchy. Pomysł warty odnotowania, ale niestety wykonanie słabiutkie. Jeśli to tak ma wyglądać, to ja przepraszam i wychodzę. Na niektórych poziomach przyjdzie nam sterować niejakim Kurtisem Trentem, który wplątuje się w całą historię. Jego ruchy nieznacznie różnią się od tych Lary, więc można potraktować go jako niewielką odskocznię.

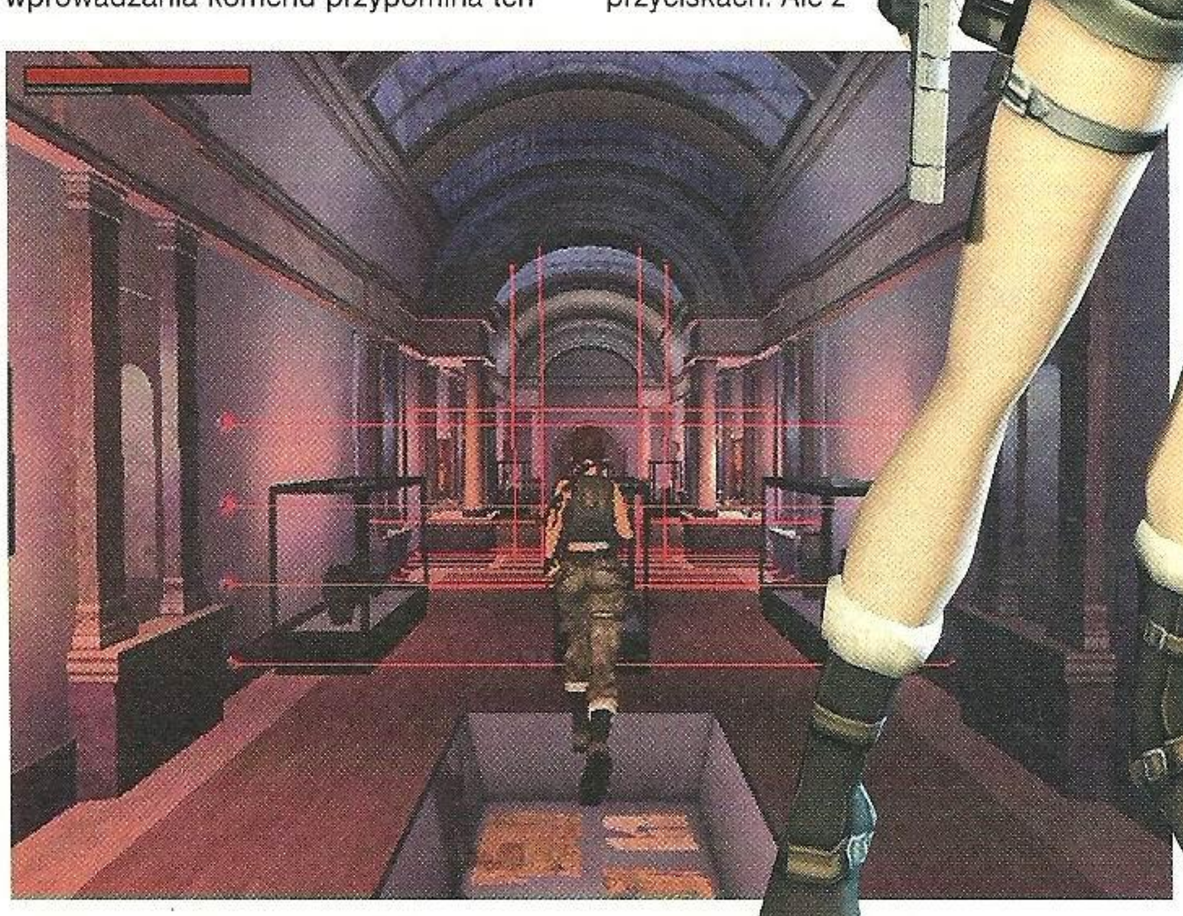
Walka w pewnych momentach bardziej przypomina MGS'a, SC lub najzwyklejszą strzelankę, niż starego, dobrego Tomba, gdzie spotkanie z każdym przeciwnikiem było wyzwaniem. Wyzwaniem dla naszej zręczności. Lara kiedyś szczyciła się tym, że przy użyciu akrobatycznych sztuczek była w stanie ciągle unikać oponenta i razić go z daleka. Co z tego pozostało? Bardzo malutko. Po co się męczyć, odskakiwać w tył, czy na boki skoro wystarczy zaprezętować przeciwnikowi krótką serią z maszynowca?

Skradanie się i ciche zabójstwa. Rozumiem, że to jest na fali, ale czy to pasuje do Tomb Raidera? Podobne pytanie stawiam przy kwestii sterowania. Zostało zupełnie zmienione. Teraz można sterować tylko analogiem, a sposób wprowadzania komend przypomina ten znany z Residenta. Dlaczego? Ponieważ teraz kamera częściej znajduje się gdzieś przy ścianie lub pod sufitem niż za plecami bohaterki. Wciskając górę nie zawsze skierujemy się do przodu. To będzie zależało od perspektywy. Teraz ustawienie kamery determinuje, w którą stronę się poruszymy. Przy eksploracji znacznie spowolniło to rozgrywkę.

Z drugiej strony pojawiło się małe usprawnienie zwane w pewnych kręgach przyciskiem programowalnym. Chodzi o to, że wciśnięcie jednego przycisku może wywołać różne akcje. Kiedy Lara podejdzie do szafki na ekranie ukaże się odpowiednia ikona informująca o tym, że panna Croft może ją otworzyć.

Kolejnym problemem dla obeznanych w serii będzie pozmieniane rozmieszczenie różnych akcji na przyciskach. Ale z drugiej strony ostatnia gra z serii pojawiła się już dawno temu, więc może autorzy liczyli na krótką pamięć fanów. O filmowym zacięciu tej produkcji już wiecie. Przerywniki zrealizowane w kinowym stylu tworzone na silniku gry będą częstym goście na Waszych ekranach. Obok tego zobaczycie całkiem ładne widoki.

Pomieszczenia są wykonane szczegółowo, klimatycznie. Miasto również niczego sobie, podobnie jest z większymi przestrzeniami. Wszystko jest ładnie ułożone na swoim miejscu. Brawo. Efekty również nie zawodzą. Jest ładny deszcz, dobra gra światła i cieni. Tylko modele postaci wydają się trochę zbyt ubogie, na zbliżeniach widać kanty oraz proste tekstury.



■ Nie sposób odmówić industrialnym lokacjom kilmatu, ale nie umywają się do choćby egipskich piramid z poprzednich części.

Wszyscy wyglądają, jak plastikowe lalki, nie ludzie.

Kilka faksów posłałbym także ludziom odpowiedzialnym za kod gry. Co to ma być? Niczym nie uzasadnione spowolnienia, nawet gdy nic się nie dzieje? To tak się przekłada premierę, żeby dopracować swój produkt? Wygląda na to, że Angel of Darkness przed wypuszczeniem musiał być naprawdę żałosny, skoro takie

■ Niebawem na ekrany kin wejdzie druga część filmu z Angeliną Jolie ponownie wskakującą w obciste wdzianka Lary Croft. Oficjalna strona filmu to **http://www.tombraidermovie.com** - a na niej oczywiście trailer.

Jak zarżnąć Legendę w sześciu podejściach

Czyli historia tej serii na konsolach oraz moje osobiste wspomnienia z nią związane. Zaczęło się oczywiście od części pierwszej. Jak powstawała długo by opowiadać. Najciekawszy w tym wszystkim jest proces projektowania głównej postaci. Podobno Lara miała być facetem i nosić ze sobą miniguna. Ale to tylko plotki przemykające między fanami. Kiedy zapadła decyzja, że główną personą ma być kobieta od razu zabrano się za tworzenie jej wizerunku. Nie wiem, czy zauważyliście, ale twarz naszej heroiny jest zlepkiem różnych pomysłów, a w zasadzie męskich wyobrażeń o kobiecie idealnej. O kolorze włosów można dyskutować w nieskończoność. Teraz popatrzcie sobie na rysy twarzy Lary, a raczej na ten ociosany klocek i spróbujcie dostrzec w nim pewne prawidłowości. Jak dla mnie wyszła maszkara z silikonowymi ustami, ale to kwestia gustu, więc nie drążę dalej tego tematu. Resztę proporcji pani archeolog pozostawię bez komentarza.

Tomb Raider

Cokolwiek by nie mówić o Larze, Tomb Raider był przełomem. Co prawda nie był to pierwszy tytuł, w którym zastosowano widok zza pleców, ale nie o totu chodzi. TR posiadał miał wielki klimat. Nikt, absolutnie nikt nie może temu zaprzeczyć. Nie mówię nawet o wspaniałych ruinach, wielkich przestrzeniach, wodnych refleksach... Tu chodzi o jedną malutką rzecz. Już dokładnie nie pamiętam, w którym miejscu to było. Płynąłem długim korytarzem i w pewnym momencie natrafiłem na „ukrytą" komnatę. Kiedy Lara wygrzebała się na suchy ląd nagle z głośników poleciało kilka dźwięków wygranych na harfie. Zrobiło to na mnie ogromne wrażenie. To podniecenie związane z myślą: „Odnalazłem coś niedostępnego dla innych" spotęgowane przez świadomość tego, że muzyka pojawiała się niezwykle rzadko. Nigdy nie zapomnę tego uczucia. Jeśli chodzi o fabułę, to jak na tamte czasy wydawała się niezwykle smakowita (dziś może tylko wywoływać śmiech na sali). Chodziło o to, aby odnaleźć starożytny artefakt. Podczas podróży po szesnastu rozległych poziomach spotykaliśmy głównie zwierzęta – wilki, niedźwiedzie. Żywych ludzi gracz widział może pięć razy. Ale tak było lepiej, takie rozwiązanie, choć spowodowane, przez ograniczenia producentów tylko potęgowało klimat wspaniałej przygody. Dodajcie sobie do tego wygodne sterowanie i wyjątkowo, jak na tamte czasy rozbudowany wachlarz ruchów bohaterki. Do dziś uważam pierwszą część Tomb Raidera za jedną z lepszych gier z tego gatunku. Gra została wydana na PSX, Saturna, PC i niedługo trafi na N-Gage.

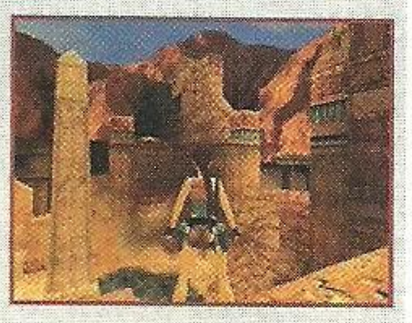
Tomb Raider 2

Druga część zapowiadała się na równie ciekawą pozycję. Wygłodniali fani karmieni strzępami informacji i wspaniałymi obrazkami już dawno przed premierą rozgrzali się do czerwoności. I choć początek przygody był obiecujący (Lara zeskakuje ze śmigłowca w okolicach Wielkiego Muru), to później było już trochę gorzej. Klimat wyraźnie gdzieś uleciał. Zamiast tajemniczych lochów i grobowców fani otrzymali zurbanizowane obiekty, a na miejsce zwierzątek wkroczyli panowie uzbrojeni po zęby. W drugiej części Lara musiała znaleźć sztylet Xian, który po wbiciu w serce gwarantował właścicielowi wieczne życie oraz „moc smoka". Pani Croft trafiła nawet do Wenecji, Tybetu oraz pływała w głębinach oceanu. Arsenał bohaterki rozrósł się o UZI, M-16 i strzelbę. Dostała od autorów kilka nowych ruchów. Dla mnie druga odsłona nie była najgorsza.

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft

Kolejna odsłona. Autorzy z jednej strony starają się powrócić do korzeni, a z drugiej nadal serwują nowe pomysły. Czasem wręcz absurdalne. W tej części Lara wyruszyła na poszukiwanie czterech starożytnych artefaktów, wykonanych z meteorytu, który kiedyś spadł na Ziemię. Razem z nią gracz mógł zwiedzić dżunglę w Indiach (tu było jeszcze OK), później skierował się na Antarktykę (fatalnie), do Londynu (ujdzie) i do Newady (ziew). Nowością w tej części było, będące wtedy na fali w takich grach, kierowanie pojazdami. Najgłośniejszym echem odbiła się rakietnica, z której dało się walić w ścianę obok Lary, a ona stała jakby nigdy nic.

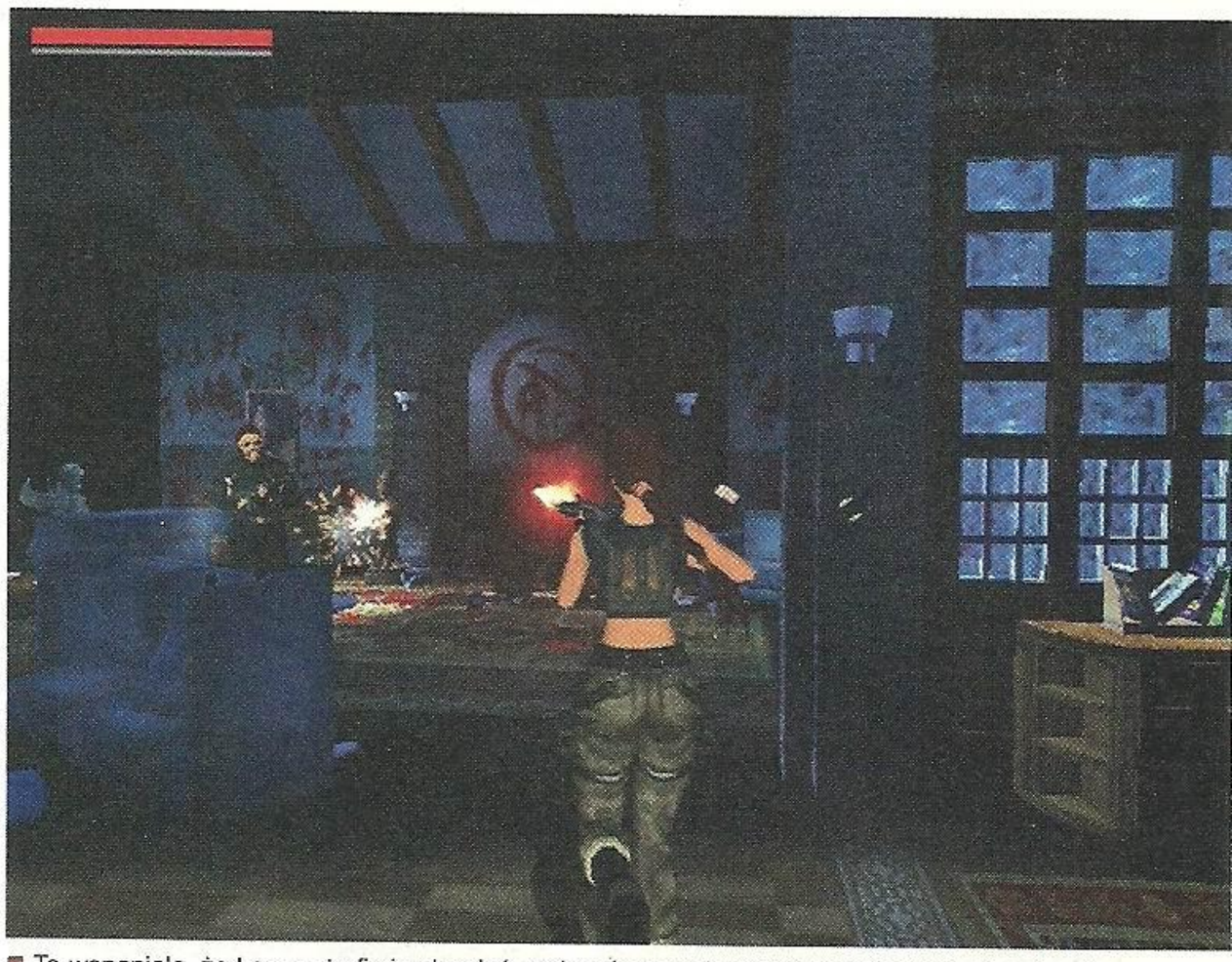
Tomb Raider 4: The Last Revelation



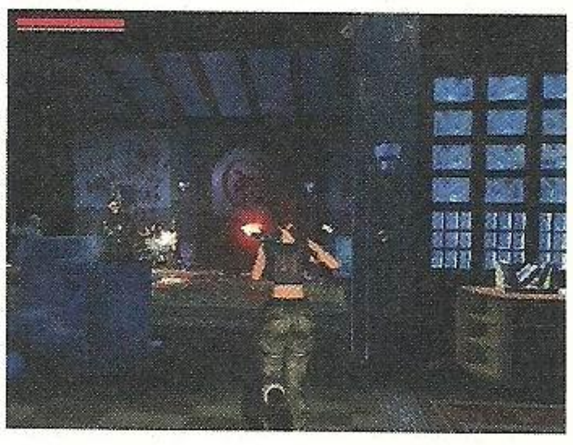
Co robią twórcy, kiedy nudzi się im prowadzenie historii swojego bohatera? Uśmiercają go. Jeśli nie graliście w czwartą część TR, to na pewno nie chcecie wiedzieć, że Core powiedziało: „Giń Lara, znudziłaś się nam! Ale być może kiedyś znowu Cię ożywimy. Jeśli odzew fanów będzie wystarczający." Co dziwniejsze, autorzy w przed ostatniej odsłonie wydanej na PSX'a postanowili na dobre powrócić do początków serii. W TR4 Lara postanowiła wyruszyć w podróż po krajach leżących w strefie równikowej i zwiedziła kilka egipskich grobowców. Na samym początku gracze mieli okazją pobawić się szesnastoletnią wersją Lary, która pod czujnym okiem profesora Wernera von Croy'a odbywała trening. Zadaniem Lary było pokonanie Seta, którego uwolniła. Pod koniec przygody pani archeolog ma mały wypadek...

Tomb Raider 5: Chronicles

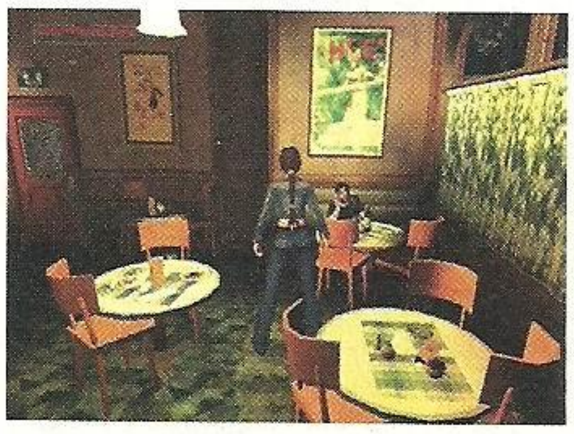
W 2000 r. PSX miał jeszcze silną pozycję, zatem Core postanowiło stworzyć jeszcze jedną część. Niepotrzebną, zbędną, zrobioną na siłę. Był to zlepek czterech nie pokazanych wcześniej epizodów z życia Lary. Jak dla mnie były to odrzucone z wcześniejszych odsłon okruszki, które tanim kosztem zbito w jedną niespójną całość i wyszedł z tego totalny miszmasz. To potwierdza tylko pojawienie się w tej odsłonie kowboja z pierwszej część TR, który został przeniesiony do Chronicles bez jakichkolwiek zmian. Nie ma tu jednej historii, która zespoliłaby przygody Lary. Wszystko kręci się wokół historii, które jej znajomi opowiadają sobie przy angielskiej herbatce. Lara w tej odsłonie zwiedziła Rzym, łódź podwodną, wielki wieżowiec i dość dziwną okolicę. Chronicles należy traktować tylko i wyłącznie jako niepotrzebny nikomu wyciągacz kasy.



■ To wspaniale, że Lara potrafi się skradać, walczyć wręcz i używać miliona śmiercionośnych zabawek. Ale, na Boga, Fisher i Snake robią to lepiej! Sto razy bardziej wolelibyśmy powrót do korzeni - do rabowania starożytnych grobowców.



niedociągnięcia były do przyjęcia dla autorów i wydawcy.
W tle zazwyczaj przygrywa instrumentalna muzyka, która doskonale wpasowuje się w całą otoczkę tej produkcji. Jeśli dysponujemy odpowiednim sprzętem, wszelkie dźwięki będą podawane w systemie Dolby Pro Logic II, co - wierzcie mi - wielokrotnie potęguje przyjemność płynącą z obcowania z tym tytułem. Z drugiej strony rozmowy są średnie, a nieartykułowane odgłosy wydawane przez panią archeolog żałosne i przesadzone.
Może bardziej by pasowały do filmu z pod znaku XXX? Ale co ja tam będę smęcił. Na pewno chłopcy będą sobie o tych dźwiękach opowiadać w szkole.
I o to przecież chodzi wydawcy!
Podsumujmy. Z jednej strony jest mocna, dobrze podana fabuła (czasami wydawało mi się, że grałem tylko i wyłącznie po to, aby odkryć kolejne niespodzianki) oraz solidna oprawa graficzna. Z drugiej nie trafione i tak naprawdę nie pasujące pomysły (vide sterowanie i skradanie), oraz dla wyjadaczy nic nowego jeśli chodzi o samą rozgrywkę.
Wydaje mi się, że autorzy chcą nam sprzedać ładnie opakowaną w sreberko czekoladkę zapominając o najważniejszym. Grę kupuje się po to, żeby GRAĆ! I mieć z tego jak najwięcej przyjemności. Jeśli będę chciał obejrzeć film, pójdę do kina. Wstawki są ładne, ale co mi po nich, jeśli między jedną scenką a drugą po prostu się nudzę lub irytuję, ponieważ dobija mnie sterowanie i monotonna walka?
I szczerze mówiąc właśnie dlatego nie polecam tej produkcji fanom poprzednich części. To nie jest stary Tomb Raider. Rozczarujecie się. Za to nowi w temacie mogą się całkiem nieźle zabawić.
Z laleczką Larą.
OG



Crap Raider

Może nie jesteśmy świadkami całkowitego upadku Lary, ale miałem zdecydowanie większe oczekiwania. The Angel Of Darkness (czy OG napisał już, że tytuł jak z brazylijskiego serialu?) jest dla mnie zdecydowanie nieudany. Grę zarżnęło kilka rzeczy: koszmarne sterowanie i kamera, a także obdarcie jej z klimatu poprzednich pozycji. Nie chcę śmigać po śmierdzących odchodami kanałach; wolę zwiedzać starożytne piramidy i grobowce.
Core miało całe lata, żeby dopieścić tę pozycję, ale niestety... Najwyraźniej nie tylko my tak myślimy – jeden z założycieli Core, Jeremy Heath-Smith po wydaniu gry ustąpił ze stanowiska prezesa. Ale gra sprzedaje się jak świeże bułeczki, bo magia tytułu działa. A co ciekawe - ludzie mówią też, że sterowanie w wersji na PC nie jest tak skopane. Nie miałem okazji tego sprawdzić.
Lara może spokojnie odejść na zasłużoną emeryturę. Godnie zastąpi ją na 128-bitowych platformach nowy Prince Of Persia. **[Gulash]**

PlayStation 2 — *Pozbawiona klimatu, niedopracowana i... To tyle.*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Core Design
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.4

- **Dobre:** Dobrze zorganizowana rozgrywka, pyszna grafika, fachowa obsada, kozackie mini-gry
- **Złe:** Nie zawsze gracz ma pełną kontrolę nad tym, gdzie skieruje zagranie. A szkoda - ja bym chciał.
- **I brzydkie:** Nic tu nie jest brzydkie. Naprawdę próbowałem coś znaleźć.

Outlaw Volleyball

Nie odmawiam geniuszu Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball, ale równocześnie natychmiast przyznaję, że sama siatkówka jest jedynie dodatkiem do zabawy w przebieranki i wakacje na rajskiej wyspie.

Oczywiście przyjemne przebieranki... I fajowe wakacje. Natomiast jeśli chodzi o same mecze, cóż – można to było zrobić lepiej. Co doskonale obnaża właśnie Outlaw Volleyball, świetnie wykonana plażowa siatkówka z bandą kretynów i wykrętów w rolach głównych. Wyrokowcy, prostytutki, redenecki we flanelowych koszulach... jest wszystko, czego dusza zapragnie. I trzeba przyznać, że fachowa z nich banda. Nie, nie martwcie się – oprócz widocznego na tej stronie typa z dziarami na łapach w grze występują również piękne i skąpo ubrane panie, którym można zmieniać kostiumy, bądź ich kolory.

Mechanika gry jest prosta, ale nie uboga. W siatkówce plażowej niewiele można wymyślić, choć i tak autorzy sporo pokombinowali – ale o tym z chwilę. Gdy piłka pojawia się na naszej stronie boiska, jeden przycisk służy do jej odbioru i podawania, kolejny do mocnego przebicia na drugą stronę siatki (bądź smasha, czyli ściny), a trzeci do delikatnego przerzucenia. Jest także przycisk turbo, który – gdy naładowany jest specjalny pasek – pozwala szybciej biegać, bądź wykonać super-ścinę. W przypadku, gdy piłką gra drużyna przeciwna, kierowana przez gracza postać może skoczyć do bloku, bądź po prostu ustawić się w oczekiwaniu na odbiór zagrania. To właściwie wszystko. Proste zasady, proste sterowanie, ale wszystko to nie jest już takie proste podczas samej zabawy. Liczy się oczywiście refleks i umiejętność przewidywania faktów – im wcześniej gracz zacznie przygotowywać się do zagrania, tym będzie ono lepsze i po prostu skuteczniejsze. Można ustawić by konsola kierowała naszym partnerem; można też w locie zmieniać się między zawodnikami by samemu robić wszystko.

W Outlaw Volleyball jest na co popatrzeć. I nie mówię tylko o krągłościach zawodniczek (bo te choć nie przebijają dziewczyn z DOAXBV, to jednak są naprawdę fachowe). Warto choćby rzucić okiem dookoła boiska, na publikę – wszyscy widzowie to w pełni trójwymiarowe obiekty z własnymi animacjami. Oczywiście jest ich kilkudziesięciu, a nie dajmy na to trzydzieści tysięcy jak na stadionie. Postacie ruszają się świetnie i są doskonale dopracowane, co widać na powtórkach. Nie raz będziecie zaskoczeni nutą szaleństwa w tej pozycji. Moja drużyna traci punkt, a wściekła zawodnicza zaczyna okładać bejzbolem widza wsuwającego hot-doga z okrzykiem „nie ma żarcia, kiedy gram!". Jest sporo takich akcji, całkiem zabawnych. Animacja jest płynniutka i choć zdarzają się delikatne chrupnięcia, nie mają w tym przypadku znaczenia.

Z dźwiękiem jest nieco gorzej – na licencjonowanym soundtracku jest rock i hip-hop, ale w przeciętnym wykonaniu. Muzyka jest jakby przytłumiona, bo na pierwszym planie lecą gadki i okrzyki zawodników. Sprawnie zrobione, choć po jakimś czasie naturalnie zaczną być nużące. Jest także komentator, przez chwilę zabawny, aż nie zacznie się powtarzać. Sypie niewybrednymi dowcipami, niemal czuć jak stara się rozśmieszyć gracza – taki klimat serii Outlaw. Potem na szczęście można go wyłączyć.

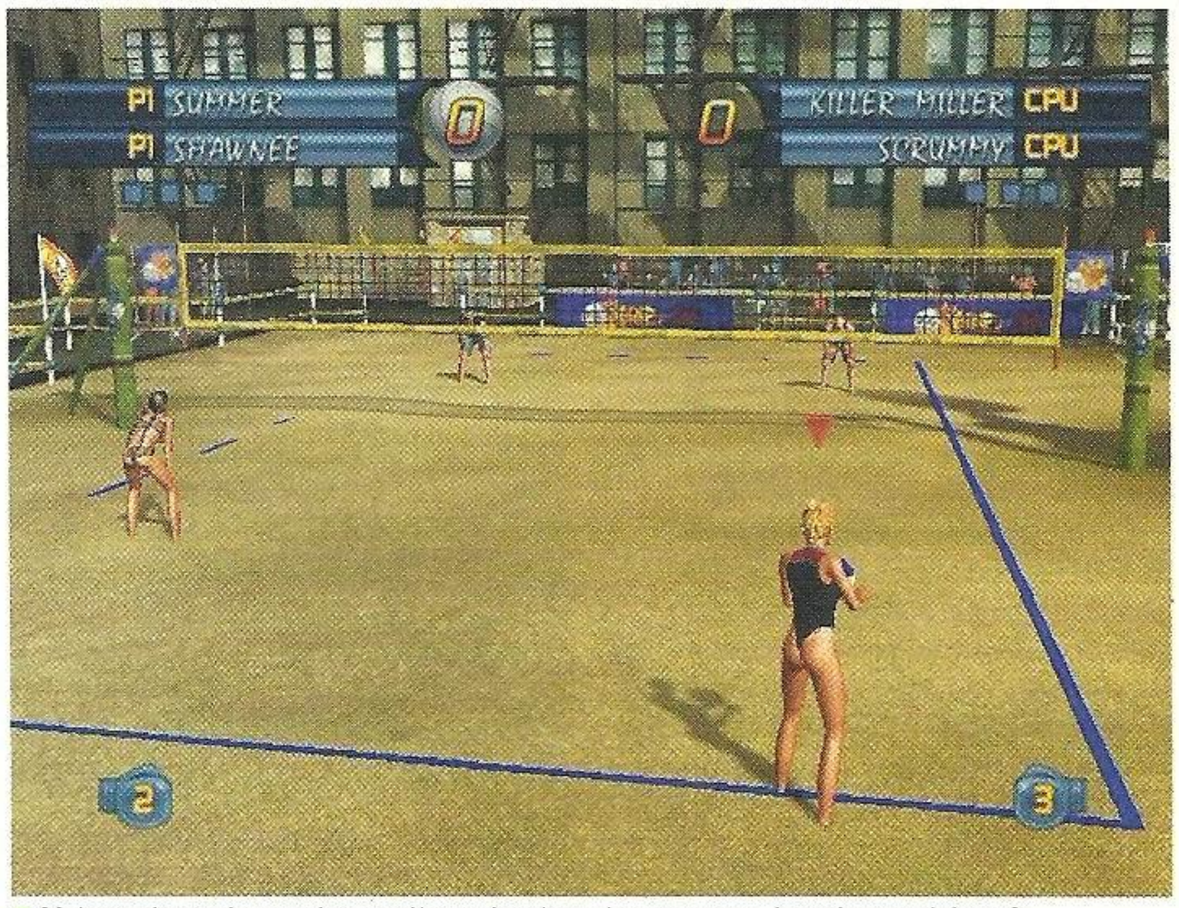
Gdyby to miało być wszystko, to mielibyśmy produkt sympatyczny w multiplayerze i dobry na jeden wieczór dla samotnego gracza. Na szczęście autorzy zdawali sobie doskonale z tego sprawę i wrzucili kilka rzeczy, które wpływają na tak wysoką ocenę OV.

Najważniejszą rzeczą jest zabawa z zasadami gry i wrzucanie dziwacznych reguł by ubarwić dajmy na to turnieje. Na przykład na boisku pojawiają się laski dynamitu, wybuchające, gdy ktoś przebiega obok nich. Albo: drużyna ma określony czas, przez'którą może być w posiadaniu piłki podczas meczu, a gdy go przekroczy – przegra. Po pewnym czasie doprowadza to do szalonej zabawy w przebijanie kuli „byle dalej od swoich ludzi". Inną fajną sprawą jest limit zagrań, po których piłka wybucha. Trzeba tak obliczyć zagrania, by przebić piłkę na pole przeciwnika w odpowiednim momencie. Takich drobiazgów jest sporo i znakomicie komponują się grą, czyniąc ją przez długi czas świeżą – inaczej byłoby po prostu nudno, nawet mimo w miarę szybkiej i efektownej rozgrywki.

Muszę także wspomnieć o świetnym trybie treningowym, zrealizowanym w formie mini-gier. Pomysły są zbliżone do treningów w Virtua Tennis – a to trzeba ścinać w określone miejsca, a to przyjmować serw i odgrywać na specjalna tarczę punktową. Śmieszna sprawą jest „Spectator Invaders", czyli parodia słynnego shotera. Po drugiej stronie siatki w dwóch rzędach zbliżają się widzowie, zachowując się zupełnie jak statki w klasycznej strzelaninie – powoli chodząc wszerz boiska. Zadaniem gracza jest ścinanie wystrzeliwanych przez automat piłek tak, by pozbyć się widzów z boiska. Super sprawa – nie sądziłem, że mini-gierki okażą się tak zabawne. Warto je wszystkie zaliczyć, bo dzięki temu można podwyższyć statystyki zawodnika. A te z kolei w OV są szalenie istotną sprawą – po prostu lepiej nie ścinać postacią, która ma do tego marne predyspozycje.

Ostatnią wartą uwagi sprawą jest pełna obsługa Xbox Live! – można grać z żywym przeciwnikiem przez sieć. Bez Live! też można bawić się w dwie, trzy bądź cztery osoby. Outlaw Volleyball porwał mnie na bardzo długo. Sporo wariackiego humoru, świetny silnik graficzny i zabawna, wciągająca rozgrywka dostarcza mnóstwo radochy.

Gulash

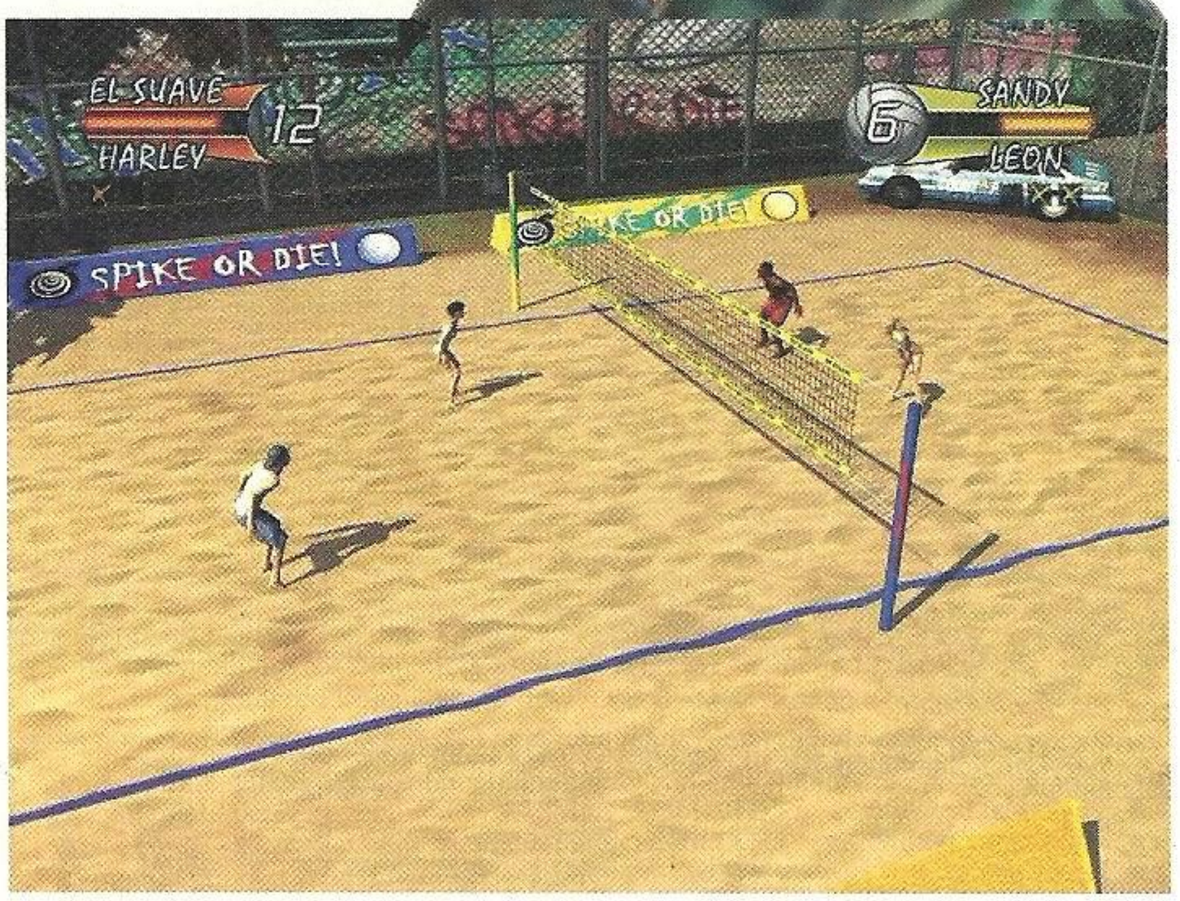


Mając pełne turbo, można spróbować wykonać super-serw. A może wpadnie as?

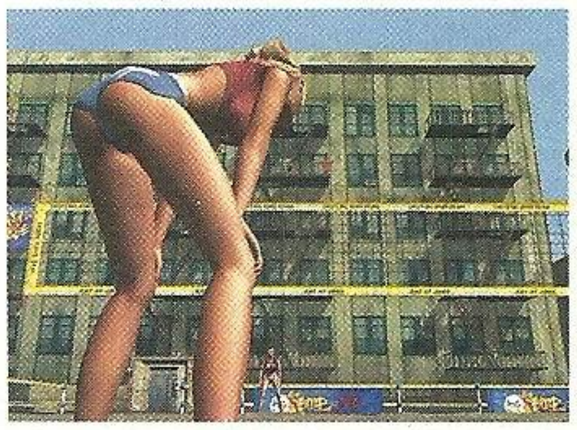
Warto poznać możliwości zawodników. Ten kolo świetnie przebija z głębi boiska.

Wyładuj się na przeciwniku...

...i zarób turbosa. Podczas rozgrywki konsola przyznaje specjalne żetony, które mozna spożytkować na przykład na bójkę. Wciskamy przycisk i nasz zawodnik powoli przechodzi na drugą stronę siatki. Wybiera przeciwnika i zaczynają się kopać i okładać z piąchy. Dostępnych jest z sześć ciosów i blok. Za wygraną walkę maxuje się nasze turbo. Sama walka jest chyba jednym ze słabszych elementów tej pozycji, ale nie sposób o niej nie wspomineć.



Na szczęście jest pięć kamer prezentujących pole gry. Co pięć, to nie jedna...



Xbox — *Bardzo dobra, wyczesana w kosmos siatka.*

- *Wydawca:* Simon&Schuster
- *Producent:* Hypnotix
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA **DŹWIĘK** **MIÓD**

Wykorzystuje: *Xbox Live!*

8.5

- **Dobre:** Spis reguł pozwala w końcu zrozumieć wszystkie różnice pomiędzy poolem, a snookerem.
- **Złe:** Nudy. A do tego koszmarna grafika.
- **Brzydkie:** Bile wyglądają sztucznie, a wystrój sal, w których toczą się pojedynki pominmy milczeniem.

World Championship Snooker 2003

Ciekawe dlaczego spośród popularnych wśród Anglosasów sportów to baseball, a nie na przykład bilard, przyjął się w naszym kraju? Hmm... może dlatego, że kije bilardowe nie są tak wytrzymałe jak grube „bejzbole"?

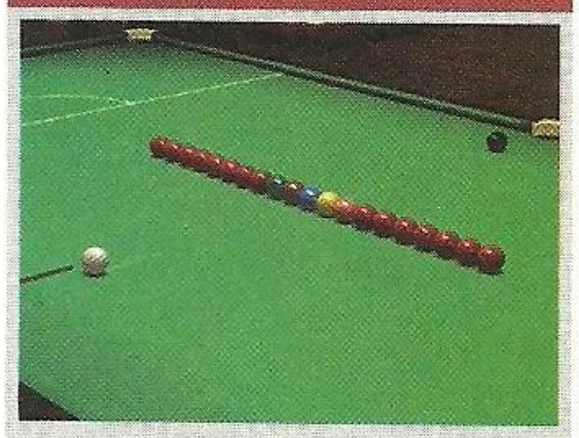
A szkoda, bo snooker i pool to dyscypliny, które bardzo wiele zyskują przy bliższym poznaniu. Na pierwszy rzut oka mogą wydać się rozrywką stworzoną jedynie z myślą o nudnych snobach noszących obcisłe kamizelki w kratę oraz muchy w grochy. W rzeczywistości jednak to bardzo relaksująca i dająca wiele satysfakcji rozrywka, która, na dodatek, kojąco działa na skołatane nerwy. Widocznie programiści z Codemasters są podobnego zdania i wierzą, że przynajmniej garstka posiadaczy konsol podziela ich opinię. I właśnie dla tej garstki fanów przygotowali ten oto symulator snookera. Lecz tak szczerze mówiąc, to Snooker 2003 nie jest wart pieniędzy, których sobie za niego życzą autorzy. Sama idea (jak to zwykle bywa) jest bardzo pozytywna. Mamy dwa rodzaje bilardu, czyli snooker i pool. Pozwolicie, że daruję sobie opisywanie różnic pomiędzy nimi, ponieważ zajęłoby to pewnie około dziesięciu stron N+. Jeśli jednak o reguły chodzi, to omawiany tytuł sprawuje się całkiem nieźle i oferuje graczowi bardzo szczegółowe informacje na temat zasad panujących zarówno w poolu jak i snookerze. Znacznie większy nacisk położyli jednak autorzy na elitarnego snookera. To właśnie wybierając bardziej dystyngowanego brata poola będziecie mogli zagrać w trybie kariery, gdzie do wyboru czeka na Was kilkudziesięciu najznamienitszych bilardzistów naszych czasów. Wiem, że w tym przypadku niewiele Wam to powie, ale skoro Marcel rzuci czasem nazwiskiem jakiegoś sławnego sportsmena, to ja nie chcę być gorszy i zrobię to samo. No więc... czyż nie podnieca Was fakt, że dzięki WCS2003 choć na parę chwil będziecie mogli wskoczyć w kamizelki takich sław jak Ronnie O'Sullivan, John Higgins, czy legendarny już Stephen Hendry? Bo mnie nie... Ale na pewno zafascynuje Was reszta ciekawostek dotycząca trybu kariery będącego główną atrakcją produkcji Codemasters. Otóż podczas serii turniejów rozgrywanych na całym świecie gracz oprócz sławy i uznania zdobędzie także nagrody pieniężne. Za zarobioną kasię można oczywiście kupić nową chatę i czerwoniutkie Ferrari... A nie, przepraszam, przecież to rozgrywki bilardowe. Tutaj można nabyć nową kamizelkę w jeszcze modniejszy kraciasty wzór, kolejną muchę z jeszcze większymi grochami, a w najlepszym wypadku nowy stół lub kij. No tak, tylko czy na pewno właśnie po to kupiliście konsole zamiast „pieców"? Dla mnie nawet opcja złożenia swojego zawodnika z dostępnych „części zamiennych" oraz wrzucenie na jego grzbiet stylowych ciuszków nie stanowi żadnej atrakcji. Wśród dostępnych trybów ukrywają się też małe rodzynki, które stanowią miłą odmianę od poważnego Career Mode, czy standardowych szybkich meczów oraz turniejów. Mowa tu o Trick Shots i Fun Games. Jak sama nazwa wskazuje, pierwszy z wymienionych trybów pozwala własnoręcznie wykonywać szalone triki, jakimi zadziwiają publiczność profesjonalni zawodnicy. Całkiem fajna zabawka. Natomiast Fun Games to kilka minigierek; większość z nich to zabawy na czas sprowadzające się zazwyczaj do jak najszybszego wbicia wszystkich bil do „kieszeni" w odpowiedniej kolejności. Znajdą się też ciekawsze wyzwania, które potrafią zabrać nawet kilkadziesiąt minut. Szkoda tylko, że oprawa graficzna omawianego bilardu to jakiś dowcip. Sam stół jest nawet spoko i iście telewizyjne ujęcia kamer potrafią wprowadzić w atmosferę rozgrywek z wyższych sfer. Ale gdy przyjrzeć się sylwetkom samych zawodników i ich otoczeniu... Żałość człowieka ogarnia, a cały klimat idzie za przeproszeniem do d...iabła. Tekstury w marnej rozdzielczości, dobrane bez smaku, a kolesie wyglądają jak nieudane eksperymenty programistów starających się rozgryźć bebechy PS one. Na szczęście można wyłączyć animację zawodników i skupić się na samym stole. Ach, zapomniałbym. O ile fizyka bil jest do przyjęcia, o tyle ilość dostępnych manewrów kijem nie usatysfakcjonuje chyba nikogo. Niby można kij ustawić tak, jak nam się żywnie podoba, ale brak wskaźników mówiących cokolwiek o kącie podkręcania utrudnia całą zabawę. Takie rzeczy lepiej rozwiązywano w trzeciorzędnych bilardach dostępnych na PC. Gry nie ratuje nawet fachowy komentarz z nienagannym brytyjskim akcentem oraz względne efekty dźwiękowe. Nie ma ich może zbyt wiele, ale przecież snooker to gra wymagająca skupienia i cisza jest wręcz wskazana.

WCS2003 jest w stanie cokolwiek zaoferować jedynie niepoprawnym fanom bilardu, a reszta może sobie tę grę z czystym sumieniem podarować. Już lepiej wybrać się z kumplami do jakiegoś pubu i tam spróbować własnych sił w tej ciekawej grze.

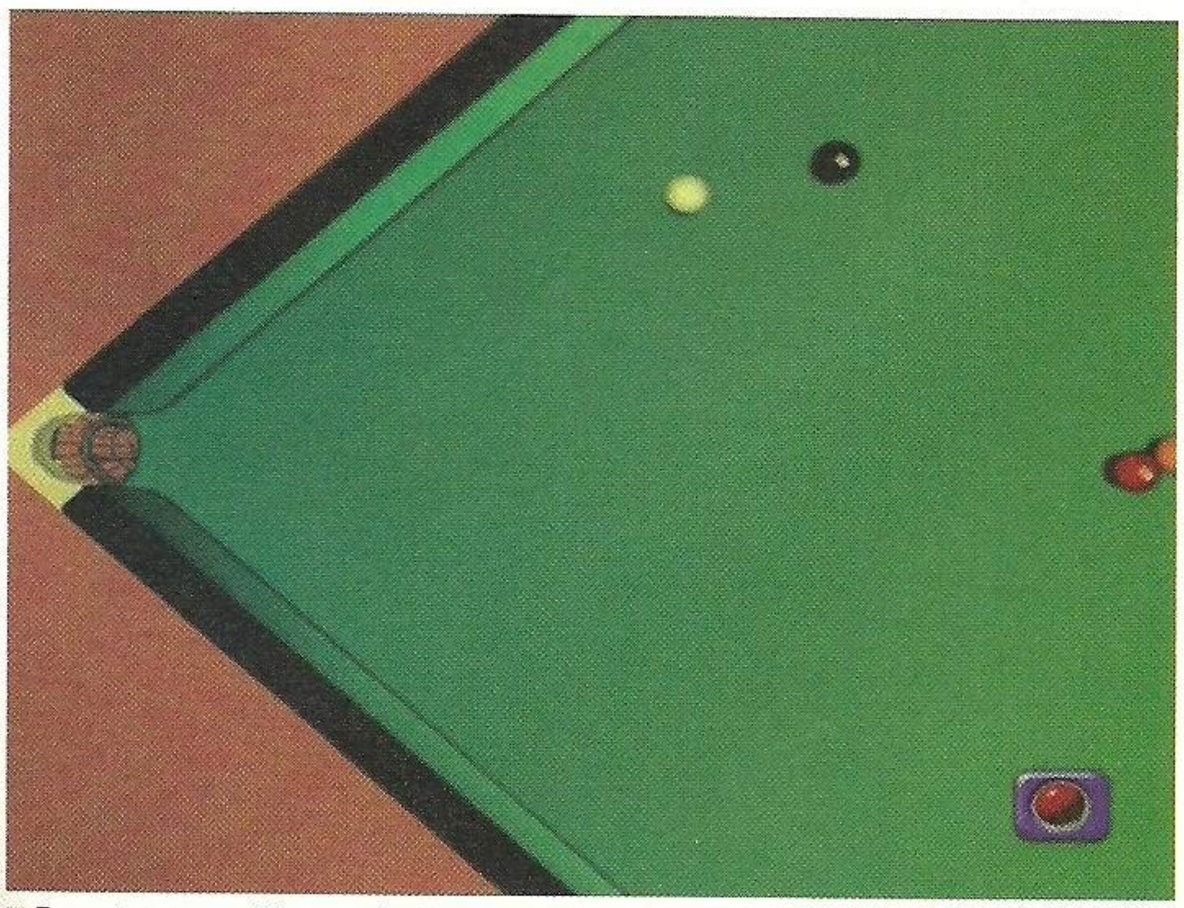
Qoora

„Łysy długo zastanawiał się przed kolejnym uderzeniem. W końcu stawką był jego samochód..."

Czarna w środek



Należy tak uderzyć białą bilę, aby ta przeskoczyła nad innymi i wepchnęła czarną bilę do luzy. Wymaga to odpowiedniego nachylenia kija względem bili, a także uderzenia o całkiem sporej sile. W grze nie jest to wcale takie trudne, ale wykonanie tej sztuczki na prawdziwym stole wymaga wielogodzinnego treningu i anielskiej cierpliwości. W WCS2003 możecie poćwiczyć takie zagrania, zanim pójdziecie pokazać mistrzostwo gościom w pubie.



Bogactwo szczegółów poraża. Nawet w takiej grze potrzebne jest coś lepszego.

PS2 i Xbox — *Można grać jako Ken Doherty. No super.*

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

5.1

- **Dobre:** Dobre? Lepiej „Zabawne" – nasi mechanicy, do menażerii ich.
- **Złe:** Dziwne sterowanie i idiotyczni przeciwnicy.
- **Brzydkie:** Chrupiąca i krztusząca się animacja.

■ Szkoda, że F1 Career Challenge tylko na screenach wygląda ładnie...

F1 Career Challenge

Skoro Sony zgarnęło na kilka najbliższych sezonów licencję Formuły 1, EA Sports musiało stworzyć coś nowego. No i stworzyło, ale do grania średnio się nadaje.

Idea przyświecająca F1 Career Challenge jest prosta – zamiast wcielić się w jedną z gwiazd tego sportu tworzymy własnego kierowcę i próbujemy wprowadzić go na szczyt. Na zaistnienie w światku wyścigów F1 mamy cztery sezony. Zaczynamy od prostego testu naszych umiejętności, po którym dostajemy licencję kierowcy Formuły 1 i ofertę z jednego z zespołów. Na pierwszy rzut oka wszystko jest więc w porządku – brak licencji rekompensowany jest możliwością ujrzenia własnego nazwiska w grze, a na dokładkę mamy możliwość ścigania się bolidami z czterech ostatnich sezonów (1999-2002). Jednak zaraz po stworzeniu kierowcy, co ogranicza się do wpisania imienia, wybrania facjaty i kasku, zaczynają się schody. .
Na pierwszy ogień idzie sterowanie, bo właśnie ono jest tu dość mocno skopane – czas nauki panowania nad bolidem jest długi, nieporównanie dłuższy niż w przypadku Formula One 2003. Główną przyczyną jest niedokładność. Jakiekolwiek korekty toru jazdy, nawet te delikatne, są trudne do wyegzekwowania, bo naszym pojazdem rzuca po trasie jak diabłem po święconej wodzie. Najmniejszy ruch gałką i witamy się z bandą lub poboczem. Być może jednym z powodów tego utrudnienia jest szybkość jazdy – F1 Career Challege stara się być bardzo, ale to bardzo szybkie, ale niestety nie wychodzi to grze na dobre – po prostu trudno nadążyć za wydarzeniami na trasie. Szczególnie, że z płynnością animacji nie jest wcale dobrze – EA chciało mieć szybkość, ale nie dało rady utrzymać jej na stałym poziomie. Skacze jak małpa na dopingu. Szczególnie na zakrętach i przy wyprzedzaniu większej grupki przeciwników.

To, co dzieje się na pierwszym zakręcie jest jeszcze gorsze – animacja spada wtedy do kilku zaledwie klatek na sekundę. Koszmar. Choć tak naprawdę to graficznie F1 Career Challenge jest niczego sobie. Są zgrabne modele samochodów, dobre ujęcia kamery i ładne efekty w stylu rozmycia czy zmiennej pogody – deszcz (jak u nas w lipcu) czy upał taki, że aż powietrze faluje. Tory oczywiście też są wiernie oddane i tylko kolorystyka jest jak na mój gust trochę za bardzo nasycona. No i wszystko byłoby ślicznie, gdyby nie wspomniane już problemy z chrupiącą jak nieszczęście animacją oraz jeden z najzabawniejszych widoków, jakie było mi dane oglądać w ostatnich miesiącach oglądać... W F1 Career Challenge jest kilka scenek pokazujących wnętrze naszej „stajni" – zamieszkują ją dziwne stwory z innej planety, które udają naszych mechaników. Popatrzcie na screen w ramce – czy nie wydaje się Wam, że ich twarze są cokolwiek dziwne? Jeśli nie, to musicie mi uwierzyć na słowo, że w ruchu postacie naszych współpracowników wyglądają jeszcze zabawniej – podskakujące śmiesznie główki i powykręcane kończyny, boki można zrywać gdy się na to patrzy... Wygląda na to, że sterują nimi maleńcy kosmici z „Facetów w Czerni" i najwyraźniej mają poważne problemy z opanowaniem tych wielkich ciał. Komedia. Za to w sferze dźwięków niewiele

■ Najpopularniejszy widok znad kasku kierowcy, jest nie tylko efektowny, ale i wygodny.

można F1 Career Challenge zarzucić – wszystko jest na swoim miejscu, choć muszę przyznać, że Formula One 2003 wypada pod tym względem lepiej – głównie za sprawą rewelacyjnie oddanego ryku i wycia potężnych silników.
Ale to jeszcze nie koniec, o nie. Sztuczna Inteligencja przeciwników jest na poziomie poniżej krytyki – wiecznie na siebie wpadają, naszego pojazdu też zazwyczaj nie ominą, albo wjadą, albo zatrzymają się w miejscu. Gdyby mieli klakson, to by pewnie trąbili. Kolejnym dziwnym utrudnieniem zabawy są okazjonalne eksplozje silników – jedziemy sobie spokojnie za przeciwnikiem, a tu nagle.. Bum! Kłąb dymu wydobywający się z bolidu zasłania nam widok i po chwili wjeżdżamy mu w kufer, albo wypadamy na zakręcie. Oczywiście takie przypadki zdarzają się nie tylko konkurencji – nasz bolid też jest na to podatny i zdarzyło się, że podczas dwóch kolejnych sesji treningowych w moim pojeździe silnik odmawiał współpracy w kilka zakrętów po starcie. Cholerni kosmici!
No dobra, już się wyżyłem na F1 Career Challenge. W sumie gra nie jest jakaś bardzo słaba, to przeciętniak, w którym nic specjalnie nie błyszczy, a niedoróbki są widoczne przy każdym obrocie koła. Na dokładkę najwyraźniej zrobiono ją na chybcika. No i nie wyważono zabawy pomiędzy rozrywką a symulacją.
Do Formula One 2003 czy Grand Prix Challenge się nie umywa, więc jeżeli macie któraś z wymienionych gier to na tą nawet nie patrzcie – jeżeli zaś nie, to już wiecie co chcecie sobie kupić. Oczywiście jeżeli zależy Wam na ściganiu się bolidami F1.

Marcellus

Interaktywny Pit Stop

Pomysł EA jest następujący – uprzyjemnić zjazd do pit stopu, bo gracze zazwyczaj pomstują, że nie mają tam nic do roboty. Wygląda to tak: gdy wjeżdżamy do pit stopu, kamera zaczyna pokazywać nasz bolid z ujęcia telewizyjnego. Pierwszym zadaniem jest hamowanie do wyznaczonej prędkości – pokazuje się pasek i zanim dojedzie do końca musimy na liczniku mieć określoną prędkość, czyli 50 mil na godzinę. Kolejnym krokiem również jest hamowanie, ale do jeszcze mniejszej prędkości. Potem, gdy na ekranie wyświetli się komunikat, trzeba skręcić w lewo lub prawo i już jesteśmy w pit stopie. Mechanicy dziarsko pracują, a naszym zadaniem jest kolejno: wrzucenie biegu, a potem spokojne ruszenie z miejsca. Niby proste, ale coś jest nie tak ze sterowaniem – przyciski źle reagują, szczególnie przy hamowaniu, a to akurat jest bardzo ważne, bo jeżeli za mocno zahamujemy, to dłużej będziemy w pit stopie i stracimy cenne sekundy. W sumie pomysł zasługuje na uznanie.

PlayStation 2 — *EA wyraźnie odpuściło sobie temat F1...*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Visual Science
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

6.2

Xbox — *...nawet na Xboksie, gdzie takich gier jest niewiele.*

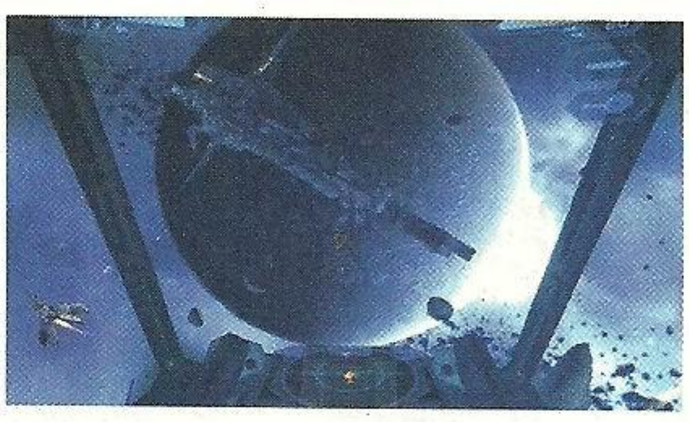
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Visual Science
- *Liczba graczy:* 1-2

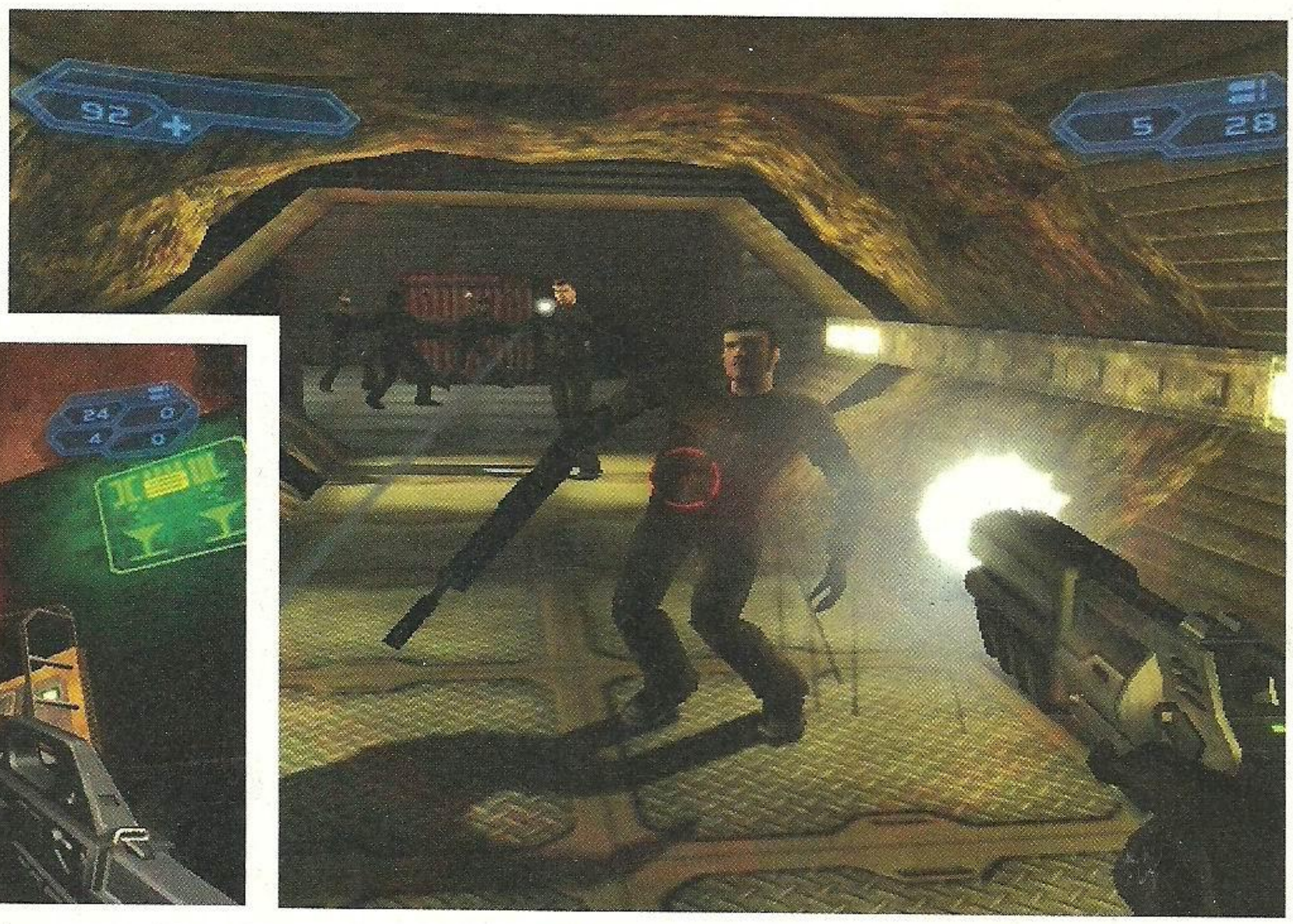
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

6.5

Dobre: Fizyka gry i ogólnie pojęte modele zastosowane w produkcji. Fajne patenty na bitwy w dużych pomieszczeniach.
Złe: Scenariusz przesiąknięty nudą, sztuczna inteligencja przeciwników, którzy nie widzą Cię, kiedy jesteś przed nimi.
Brzydkie: Projekty poziomów, na których przez większość czasu nic się nie dzieje i wykonywać trzeba bezsensowne czynności.





Mace Griffin **Bounty Hunter**

Gdy NASA po raz pierwszy wysyłała astronautów w kosmos, doszła do wniosku, że zwykłe długopisy kulkowe nie będą działać przy zerowej grawitacji.

By zwalczyć ten problem, naukowcy pracowali przez niemal 6 lat i kosztem 12 milionów dolarów wynaleźli długopis, który pisze w zerowej grawitacji, do góry nogami, pod woda, niemalże na każdej powierzchni włączając w to szkło i w zakresie temperatur od ujemnych do 300 stopni Celsjusza. Spotykając ten sam problem, Rosjanie użyli ołówków.

Rok w plecy, stracone dolary

Co przez ostatnie lata robili pracownicy z firmy Warthog? Otóż przygotowywali grę Mace Griffin: Bounty Hunter. Bez mała rok temu oświadczyli, że właśnie kończą tworzyć najlepszą grę fpp w historii, ale potrzebują jeszcze nieco czasu. Obrazki były onieśmielające: obcy, statki kosmiczne, elementy symulatora. Sami wiecie, jak się czeka na takie produkty. Aż tu nagle okazało się – piszę to nie bez sarkazmu – że chłopaki potrzebują jeszcze... rok. No trudno. Widać dopieszczają swoje dziecię ukochane, a my tego nie pożałujemy. Rok minął i oto mamy grę Mace Griffin: Bounty Hunter, obstawiającą wszystkie duże konsole i... zawodzącą na całej linii. Okazało się bowiem, że te 365 dni potrzebne było firmie Warthog nie po to by produkt udoskonalić, ale... właściwie ciężko stwierdzić po co. Mace Griffin: Bounty Hunter jest tytułem, w który z trudem da się grać. A jeśli już ktoś znajdzie w sobie wystarczająco dużo samozaparcia, żeby go ukończyć, zapewne rzuci płytę w kąt i nigdy już do niej nie zajrzy. „Czemuż to, ach czemuż?" – jak śpiewał niegdyś zespół „Mazowsze". Ano „temuż", że gra jest przeraźliwie nudna i schematyczna. O tym jednak opowiem Wam w następnym odcinku serialu, pod tytułem...

Dziesięć lat w plecy, dziewczyny, które mogłem mieć

Mace Griffin, to koleś z przyszłości. Żyje sobie setki lat od dnia dzisiejszego licząc i zamieszkuje jeden z układów słonecznych w kosmosie. Ludzie rozpanoszyli się jak trzeba, pojawiły się także dwie inne rasy istot, które – w trudniejszy, czy prostszy sposób – namówiono do współpracy. Wszyscy jakoś sobie żyją, od czasu do czasu wpadając w drobne konflikty. Stworzono więc taką wspólną policję, a potem i Rangerów, czyli grupę do zadań specjalnych. Mace Griffin był jej członkiem. Niestety, wskutek machinacji polityczno-militarnych uznany zostaje winnym śmierci swoich ziomków (podczas gdy tak naprawdę niemal cudem przeżył pułapkę obcych) i wpakowany za kratki na dziesięć latek. Teraz to dopiero się wkurzył. Każdego dnia planował kolejne etapy swej zemsty na wszystkich tych, którzy przyczynili się do jego „uziemienia". Kiedy w końcu wyszedł, rozpoczął pracę jako Łowca

Nagród i dzięki temu, chytrze, fortelem, coraz bardziej zbliżał się do celu. Tadaaaa! Koniec. Fabuła cuchnie sztampą na kilometr i taka niestety jest. Pomysły na kolejne misje również. Niby kradniemy coś, niby szukamy, ale tak naprawdę ciągle robimy to samo: naprzód i strzelanie. Do tego jednak jeszcze wrócę. Najgorzej rzecz się ma z filmikami. Są koszmarne. Dłuuugie i nuuudne. Przez minutę obserwujemy maszerujących wąskim korytarzem żołnierzy. Rozmowę o tym, gdzie iść i co zrobić (choć i tak w trakcie gry wszystko pokaże nam strzałka), objazdy kamery pustych hal, znowu maszerujący żołnierze – koszmar. Głosy takie same bez względu na to, czy rozmowa odbywa się w małej kabinie, czy dobiega naszych uszu przez gigantyczne głośniki na sali rozpraw, gdzie skazywany jest Griffin. Warthog nie wysilił się nawet na zmianę brzmienia głosu. Na szczęście filmiki można przeskakiwać. Kiedy się już tak naprzeskakujemy,

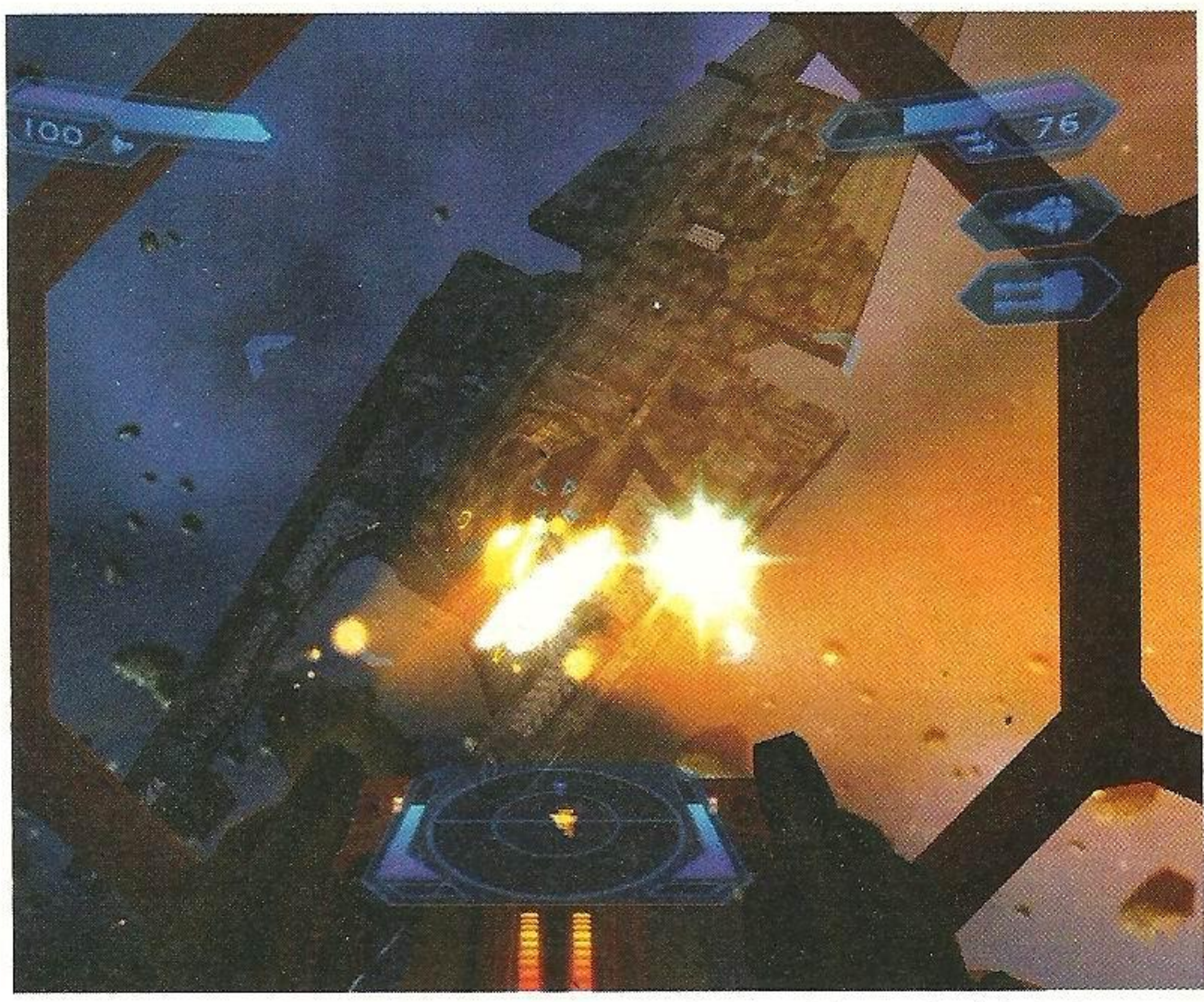
podejmiemy próbę gry. A o tym już będzie w odcinku pod tytułem...

Tysiąc lat samotności, niezagospodarowane przestrzenie

Zaczynamy od sterowania – nic tu odkrywczego poza faktem, że nie można go zmienić. Jest przycisk strzału podstawowego, alternatywnego, przewijania broni, skoku, kucnięcia, trybów celowania, przeładowania broni – wszystko jak trzeba. Łącznie dostępnych jest dziesięć rodzajów broni: paralizator, pistolet, karabin maszynowy z granatnikiem, shotgun, snajperka, granaty, itp – nic nowego chciałoby się powiedzieć. Ponieważ w Mace Griffin: Bounty Hunter można też sterować pojazdami obcych, do pojazdów dorobiono osobny system sterowania – prosty i dość intuicyjny. Dostępnych jest sześć różnych wehikułów, od myśliwców obcych, po wielkie frachtowce. Każdy z kolei pojazd zaopatrzony może być w jeden z jedenastu typów uzbrojenia. I faktycznie wszystko wygląda imponująco w liczbach, ale tak naprawdę przekonacie się, że w Mace Griffin: Bounty Hunter nie wymyślono jak dotąd niczego nowego. Motyw mściciela jest stary jak świat, możliwość kierowania statkami i to znacznie ciekawsza, z lepszą fabułą i ciekawszymi patentami była już w Red Faction – swoją drogą Mace Griffin: Bounty Hunter czasami jako żywo tę grę przypomina, choć tkwi o dwie klasy niżej – nie zapominajcie o tym. Podobnie zupełnie średniacko wyglądają projekty poziomów. Są na szkolną trójkę. Coś tam w nich jest... Jakiś zamysł, plan... Ale nie za wiele. Wyglądają raczej tak, jakby jakiś początkujący projektant poziomów składał

Nie pomógł nawet Henry 'badass' Rollins na wokalu...

■ Jeśli mimo wszystko zainteresowała Was gra, możecie obejrzeć oficjalną stronę **http://www.macegriffin.com** - a tam standardowe trailery, screeny, tapetki i informacje.



■ Kosmiczne podboje Griffina są momentami ciekawe, ale niewiele w nich motywów, których nie spotkaliśmy już wcześniej. Choćby w wiekowym Wing Commanderze.

swoje domowej roboty portfolio do firmy Warthog i były tam właśnie takie szkice. Tu wózek, tam skrzynka. Tu komputer, tam stoliczek. Większość terenu niezagospodarowana, korytarze puste jak powierzchnia biurowa do wynajęcia. Apogeum zdziwienia przeżyjecie zapewne pod koniec misji pierwszej, kiedy to okaże się, że pomimo faktu, iż wszyscy zginęli, pomimo tego, że statek, na którym się znajdujecie za chwilę eksploduje, pomimo tego, że obraz się trzęsie... Ani gram napięcia nie udziela się graczowi. Jak oni to zrobili? Aż chce się spytać.

Millenia ciekawych zdarzeń, loteria losu

Mace Griffin: Bounty Hunter, to tytuł, któremu niewiele brakuje do wejścia do drugiej ligi. Przegrywa dosłownie o chrapy. Jest sporo filmów, które mają związać gracza z główną postacią, są śmieszni przeciwnicy, sporo zabawy w strzelanie i sporo wsadzonej w to pracy autorów. Broń – choć nie nowa, to jednak dość dopracowana i dająca przyjemność z obsługi. Tryb prowadzenia statków i pojedynki z wrogimi statkami też rządzi. A jednak... A jednak to wszystko w kupie zupełnie nie reprezentuje dobrego poziomu. Gra, pomimo opływających w zachwyty zapowiedzi, stała się liniowa jak trasa ekspresu Warszawa-Kraków. Niemal cały czas trasę pokazuje Ci wskaźnik na górze ekranu i nie wiesz właściwie dlaczego brniesz przed siebie. Ale brniesz. Pojawiają się tam jakieś cele misji, ale nawet ich nie śledzisz: „dojdź gdzieś tam, zrób coś tam..." – wystarczy iść za strzałką. Ale jest i druga strona gry. Struktura wszystkich „chodzonych" poziomów (czyli około 80 procent całości) wygląda tak: korytarz, korytarz, korytarz – duża sala z przeszkodami i porozstawianymi przeciwnikami. I tu już jest całkiem dobrze. Sprytnie rozlokowani przeciwnicy, z różnego rodzaju uzbrojeniem, osłaniający się, rzucający granaty do naszych „okopów", wytaczający się zza przeszkód i prący na nas, kiedy tylko nas zwęszą. To jest fajne! Takie małe pole bitwy co jakiś czas, gdzie trzeba strategicznie coś zarządzić. My także musimy żonglować snajperkami, granatami i pistoletami, żeby to wszystko przeżyć. Dobra rzecz! Niestety – takie przypadki zdarzają się kilka razy na poziom.

Przykleić by się można do sztucznej inteligencji przeciwników. Czasem uda im się jakieś bardziej skomplikowane zagranie, ale większość sytuacji – niestety – to wzorcowe porażki. Bo jak inaczej nazwać fakt, że w kucki staję przed przeciwnikiem i stoję tak bez końca, a on odwraca się, kopie mnie idąc przed siebie, ale mnie nie widzi? Zobaczy dopiero, jak zacznę strzelać. Faktem jest, że NPCe wodzą oczami za naszą postacią na prawo i lewo, ale nie potrafią opuszczać głowy. Może więc jest to niedopatrzenie kodu – przeciwnik nie może nas zobaczyć w dole, bo nie może opuścić głowy. Brzmi głupkowato, ale tak tam jest! Podobnie z granatami, które odbijają się jak kauczukowe kuleczki! Po kilku pierwszych próbach przestałem ich używać już do końca. Absolutnie nie ma szans na trafienie. Żeby nie wiem co! Maniakalnie odbijają się od każdej powierzchni, nawet od przeciwników.

Eony pięknych zdarzeń, kunszt malarski

Najdziwniejsze w Mace Griffin: Bounty Hunter jest to, że gdyby oceniać każdy z elementów osobno, byłoby nawet nieźle. Obiekty są dość dopracowane – efekty świetlne, animacje broni, wybuchy, modele skrzyń, pojazdów. Rzecz w tym, że liczba klatek lubi sobie czasem podupaść, i skórek przeciwników nie za wiele. Choć trzy rasy – cały czas mamy wrażenie, że walczymy z tymi samymi ludkami, większość lokacji zionie pustkami i prostotą. Fakt, że głosu Mace Griffinowi użyczył słynny Henry Rollins też powinien przyciągać do tego tytułu, tylko, że co ten Rollins ma tam do powiedzenia? Scenariusz ciągnie się jak wczorajsza pizza i powoduje taki sam grymas na twarzy. Ucieszą się za to pewnie posiadacze Xboxa, gdy napiszę, że na pudle Microsoftu Mace Griffin wygląda znacznie lepiej, niż w maszynie Sony. Wyższa jakość tekstur, efektów świetlnych, no i oczywiście płynność animacji sprawiają, że spokojnie da się grać. Po Halo (ileż można w nie grać) i Brute Force można spróbować.

Niekończąca się opowieść...

Brak trybu multiplayer, brak pomysłu, brak powiewu nowości. Nie dostaliśmy dobrej gry – niestety. Przyjemność średnia. Przejdziecie raz i zapomnicie. Nie jest to totalna szmata, ale naprawdę nic, przy czym zatrzymacie się na dłużej. Raczej trzymałbym się z dala, co i Wam radzę.

Grabarz

RAG DOLL

Autorzy prześcigają się w tworzeniu silników obsługujących fizykę gry w coraz lepszy sposób. Dostępny w Mace Griffin: Bounty Hunter skrypt nazywa się „Rag-doll" i oczywiście opisuje reakcję przeciwników na trafienie. Niejednokrotnie w grze ciśniecie wrogiem o ścianę, przewiesicie go przez barierkę, podetniecie, czy wreszcie zobaczycie jak przewraca się siejąc pociskami na ślepo i raniąc przy tym swoich ziomków. Wygląda to wszystko naprawdę dobrze, szkoda tylko, że nie jest to jakość reprezentatywna dla całej produkcji.

Gry z klocków

Gdyby gry były z klocków lego i każdy ich element dało się wyjąć i wkomponować w inny produkt, oto z jakich klocków składa się Mace Griffin: Bounty Hunter nie maskując tego absolutnie i nie wnosząc nic nowego. Nie przeszkadza też autorom, że każdy klocek jest innego koloru i średnio to wszystko razem się składa.

Schemat i klimat gry – chodzenie oraz pilotowanie statków, rozgrywki polityczno-militarne, kombinezony żołnierzy - Red Faction

Narracja pierwszoosobowa, schemat samotnego mściciela – na przykład Max Payne.

Pistolet maszynowy – klasyka z filmu i gry Robocop.

Reszta broni palnej – karabiny, paralizatory, sonic blaster, to oczywiście tytuły Red Faction, Unreal, Star Trek.

System zarządzania energią postaci, żywcem tyknięty został z Halo. Jest tarcza i miernik energii. Najpierw przeciwnik zdejmuje tarczę, a kiedy ta spadnie do zera, odejmuje energię. Postój jednak chwilę w ukryciu, a tarcza znów wzrośnie. Więcej w Mace Griffin: Bounty Hunter nie ma.

PlayStation 2 — *Ubogi kuzyn Red Faction. Bardzo ubogi.*

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Warthog
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

5.9

Xbox — *Po Halo i Brute Force można usiąść...*

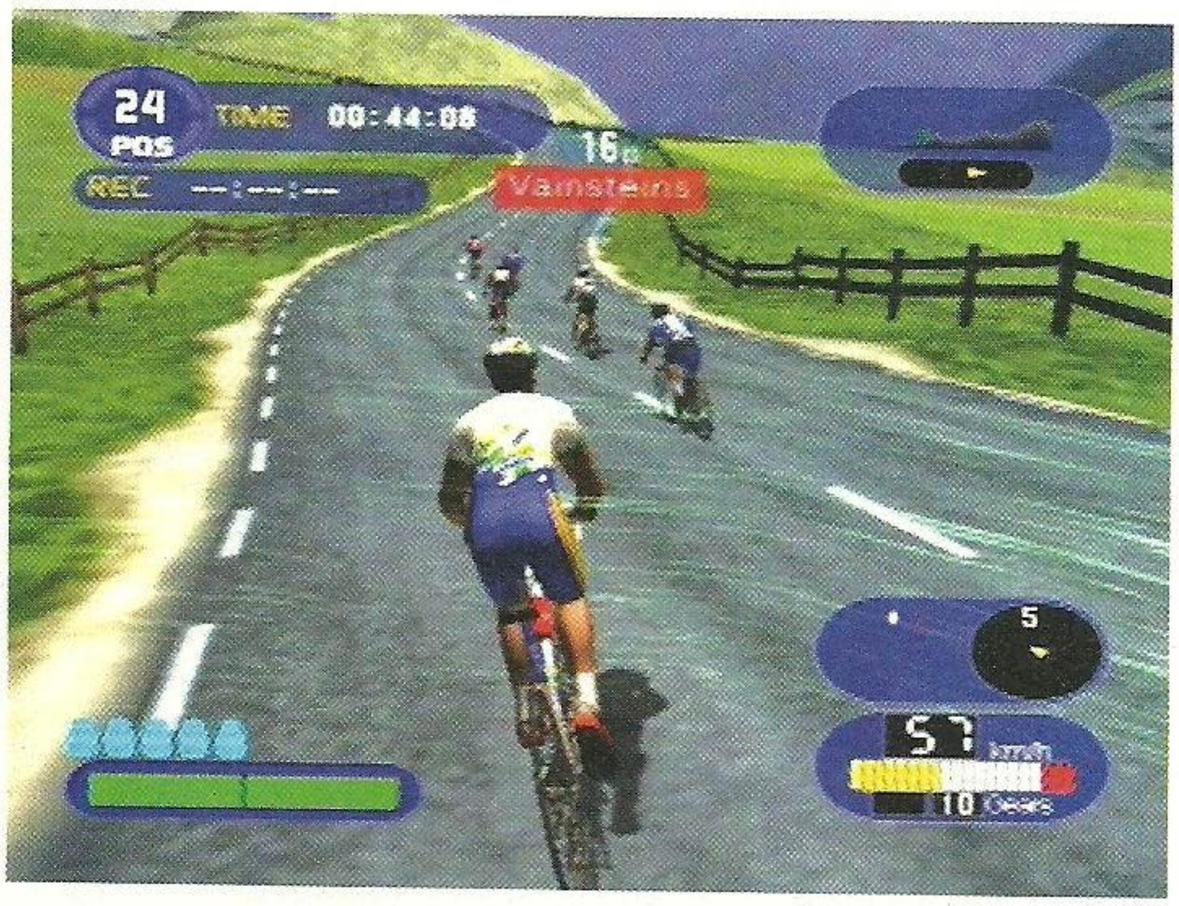
- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Warthog
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

6.8

- **Dobre:** Ciekawe i dość realistyczne przedstawienie wyścigu kolarskiego.
- **Złe:** Inteligencja konkurentów, detekcja kolizji, płynność animacji i długość zabawy.
- **Brzydkie:** Grafika na poziomie PS one tylko w wyższej rozdzielczości.

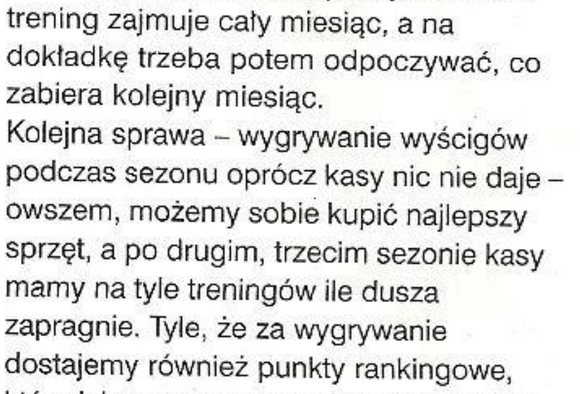


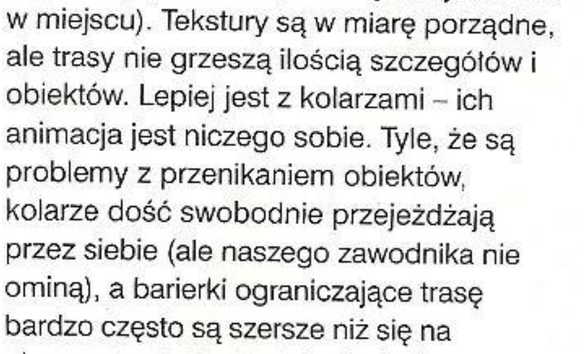
Le Tour de France Centenary Edition

Z kolarską produkcją Konami miałem do czynienia już wcześniej. Nie była zła, nie była też świetna. I tak zostało.

Największa impreza w świecie wyścigów kolarskich odbyła się w lipcu, więc prawdopodobnie znacie już zwycięzcę. Ja jeszcze nie, ale jeżeli czas pozwoli, to chętnie obejrzę kilka etapów. Szczególnie górskich, bo te zazwyczaj są najciekawsze. A wiecie czemu nagle zainteresowałem się kolarstwem? Nie trzeba długo nad tym myśleć – Tour de France mnie do tego zachęcił. Bo choć nie jest grą najwyższych lotów, a momentami wkurza po prostu niemożebnie – wciąga. Zasady są proste – aby jechać równym, spokojnym tempem wystarczy trzymać cały czas X. Jeżeli chcemy przyspieszyć, zaczynamy szybko klepać w przycisk – ale to powoduje znaczący ubytek sił naszego zawodnika. Cała filozofia jest w tym, żeby równomiernie rozkładać siły. Utraconą staminę można odzyskiwać na dwa sposoby – wodą w sile pięciu butelek, z których każda odnawia pasek mniej więcej o połowę oraz jazdą w slipstreamie innych zawodników, co przydaje się szczególnie podczas męczących podjazdów. Pomocą służą także zawodnicy z naszego zespołu – jeżeli skończy się nam woda, to wciskając R2 dostaniemy od naszego człowieka dwie dodatkowe butelki. Niestety, można to zrobić tylko raz w czasie wyścigu. Można też wezwać kolegę, żeby nas trochę poholował – L2 (jedziemy w jego slipstreamie) i ten manewr dostępny jest ile razy zechcemy. Ale uwaga, gdy tylko przyspieszymy to nasz kolega z zespołu stwierdzi, że jego praca się skończyła. Czy coś jeszcze? Aha, dwie butelki wody zużyte jednocześnie leczą część obrażeń, których nasz kolarz nabawił się podczas kraksy.

Ot i cała filozofia - proste, prawda? Ale bardzo wciągające nawet pomimo wielu, wielu wad, którymi Tour de France naładowane jest jak trasa wyścigu kibicami. Zacznijmy od najważniejszych spraw. Inteligencja innych kolarzy uczestniczących w wyścigu woła o pomstę do nieba – dziesiątki razy wpadali na mojego zawodnika w sytuacjach, gdzie można było tego uniknąć, setki razy zdarzało się, że kilka razy z rzędu mój kolarz był lekko potrącany przez przeciwników, a to powoduje spadek prędkości. Ba, kilka razy członek mojego zespołu wezwany na pomoc powodował kraksę, przez co cały mój wysiłek szedł w diabły. Po drugie – tryb Tour de France, czyli kariera jest pomyślany fatalnie. Jest za krótki – tylko pięć sezonów. To za mało czasu, żeby wytrenować naszego zawodnika. Tym bardziej, że jakikolwiek trening zajmuje cały miesiąc, a na dokładkę trzeba potem odpoczywać, co zabiera kolejny miesiąc.





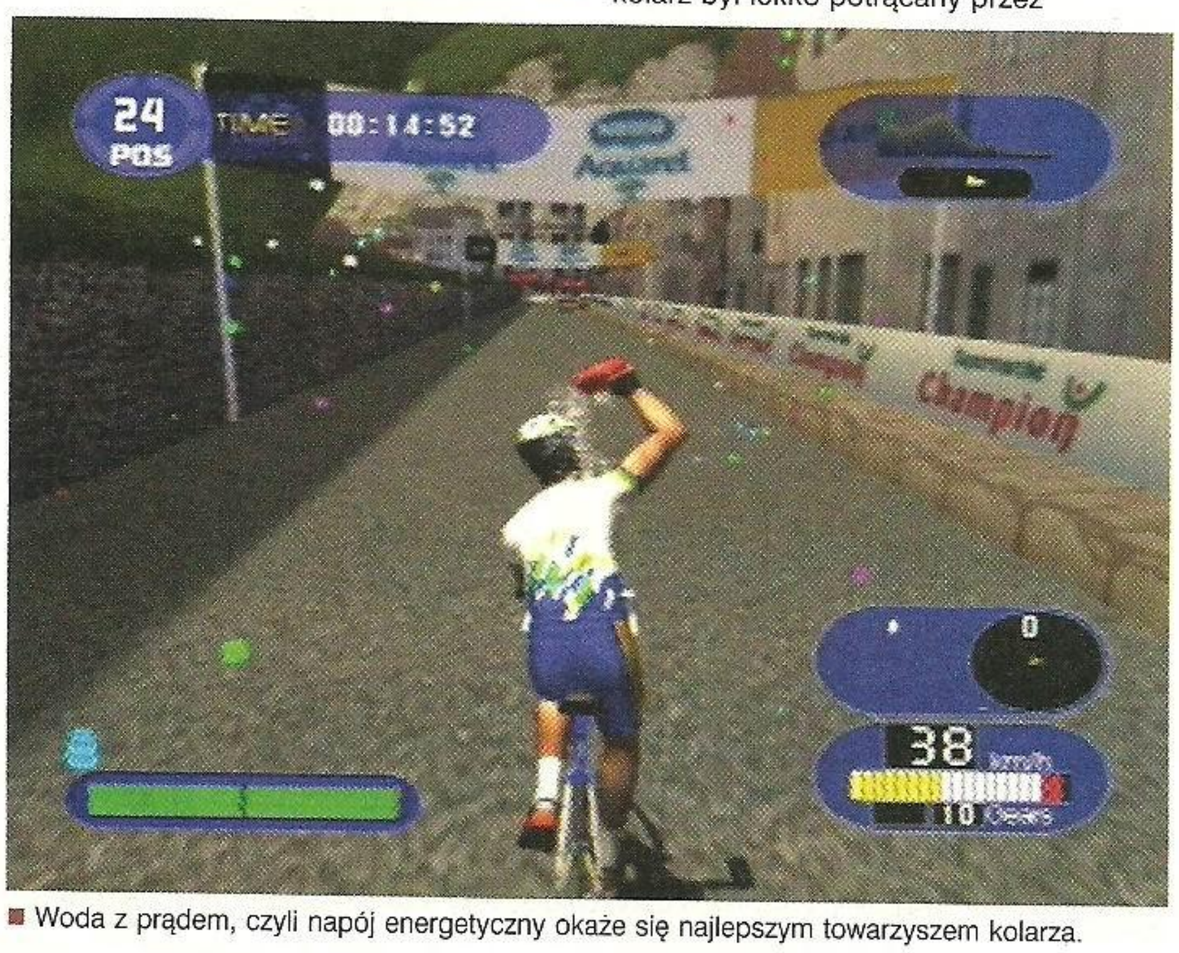
■ Le Tour de France ma naprawdę słabą grafikę. Ale wciąga - i właśnie to się liczy.

Kolejna sprawa – wygrywanie wyścigów podczas sezonu oprócz kasy nic nie daje – owszem, możemy sobie kupić najlepszy sprzęt, a po drugim, trzecim sezonie kasy mamy na tyle treningów ile dusza zapragnie. Tyle, że za wygrywanie dostajemy również punkty rankingowe, które jak sama nazwa wskazuje powinny podwyższać naszą pozycję w kolarskim cyrku. Niestety, nie zauważyłem nigdzie tabeli. Pomyślałem więc, że może te punkty przekładają się na naszą pozycję na liście startowej do Tour de France, który jest ukoronowaniem każdego sezonu... Znowu lipa – wygrałem prawie wszystkie wyścigi w sezonie w najtrudniejszej klasie S, a w TDF konsola umieściła mnie około sześćdziesiątego miejsca. Po pierwszym etapie byłem na mniej więcej trzydziestej pozycji i myślałem, że z takiej właśnie pozycji wystartuję... Ale nie – zaczyna się etap drugi, a ja jestem jeszcze dalej niż na początku – na pozycji osiemdziesiątej! Biorąc pod uwagę fakt, że podczas jednego etapu można wyprzedzić od trzydziestu do pięćdziesięciu przeciwników od razu widać, że coś tu nie gra. Gdzie tu logika? Jak wygrać Tour de France?

Pod względem oprawy audiowizualnej TDF nie stoi zbyt wysoko. Grafika jest ziarnista i wygląda jakby była generowana przez trochę podrasowanego szaraka. Zdarzają się zwolnienia i to czasami naprawdę poważne (animacja staje niemal w miejscu). Tekstury są w miarę porządne, ale trasy nie grzeszą ilością szczegółów i obiektów. Lepiej jest z kolarzami – ich animacja jest niczego sobie. Tyle, że są problemy z przenikaniem obiektów, kolarze dość swobodnie przejeżdżają przez siebie (ale naszego zawodnika nie ominą), a barierki ograniczające trasę bardzo często są szersze niż się na pierwszy rzut oka wydaje. Jednak w sumie grafika spełnia to, co do niej należy – pokazuje to, co trzeba, choć niezbyt efektownie i szkoda tylko, że nie ma żadnej możliwości spojrzenia za siebie. To spory mankament. Dźwięk zasługuje na jeszcze mniej – muzyczki są do bani, a reszta dźwięków wprawdzie jest, ale praktycznie się ich nie dostrzega. Po prostu gdzieś tam sobie w tle buczą.

Tour de France nie zrobiło jakiegoś większego postępu w porównaniu do poprzedniej odsłony. To solidna gra dla wielbicieli kolarstwa i ciekawe podejście do samego gatunku wyścigów. Niestety jest niedopracowana i stanowczo zbyt krótka. Kariera kolarza nie trwa pięć lat – no chyba, że skasują go dożywotnio za doping.

Marcellus



■ Woda z prądem, czyli napój energetyczny okaże się najlepszym towarzyszem kolarza.

PlayStation 2 — *Prosimy o doping.*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

6.9

- **Dobre:** Świetne rozwinięcie patentu jazdy motocrossowej w stronę nieskrępowanej zabawy. Lider wśród gier tego typu na konsole.
- **Złe:** Z lekka zwichrowana fizyka. Czasem zadziała na korzyść gracza, a czasem nie. Momentami niewiele ma wspólnego z rzeczywistością.
- **Brzydkie:** Prostota niektórych obiektów na arenach, zwłaszcza tych ruchomych.

Freestyle Metal X

W Egipcie w kontrakcie małżeńskim, ojciec przyszłej panny młodej poświadcza na piśmie jej stuprocentowe dziewictwo, a kandydat na męża deklaruje idealny stan zdrowia psychicznego.

Freestyle Metal X zawiera sześć dużych poziomów i trzy dodatkowe - to z pewnością wystaczy na wiele godzin zabawy. Nie mogło zabraknąć także rozbudowanego edytora zawodników, których można stworzyć według własnego widzimisię.

Musse-sick

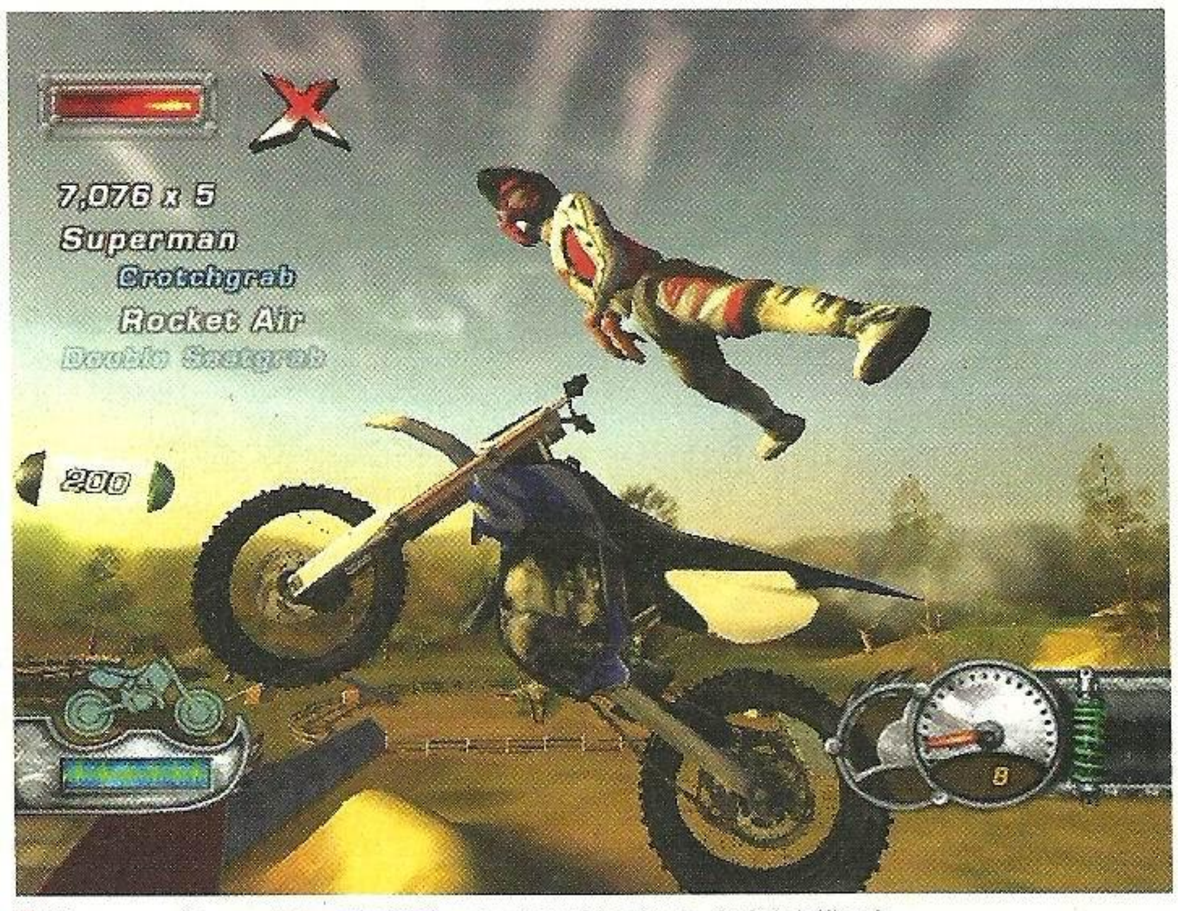
Motocrossy mają słabość do muzyki. Recenzowany za miesiąc Sx Superstar także ma niesamowitą ścieżkę dźwiękową. Porównajcie kawałki z obydwu tytułów:

SX Superstar:
The Deftones – "My Own Summer";
Jimmie's Chicken Shack – "High";
pitchshifter – "Genius" and "Microwaved";
Apollo Four Forty – "Cold Rock the Mic";
Orange 9mm – "Take You Away";
Fenix*TX – "Something Bad is Gonna Happen";
No Use For A Name – "Justified Black Eye";
Box Car Racer – "I Feel So";
N.E.R.D. – "Rockstar";
28 Days – "Rip It Up".

Freestyle Metal X:
Motorhead -"Ace of Spades"
Motorhead - "Overkill"
Motorhead - "Speedfreak"
Megadeth - "Crush 'Em,"
Megadeth - "Peace Sells,"
Megadeth - "Devil's Island,"
Shortie - "5 Seconds"
Shortie - "The One"

I proszę jaki zdrowy układ! Wiadomo, co człowiek bierze! Analogicznie kiedy widzę tytuł ze stajni Midway z miejsca wiem, że będzie zabawa. Jak w radzieckiej drukarni: nawet jak książki drukują, to im karabiny wychodzą. A Midway: robi grę o motocrossach i wiadomo już, że oprócz jeżdżenia na motocyklu będzie skakanie przez helikopter i wywalanie zawodników przez kierownicę. Ale po kolei.
Szesnastu zawodników do wyboru, osiem poziomów i nieskończona liczba trików. Do tego możliwość dowolnego spenetrowania terenu, wykonania zleceń, efektownych skoków i zawodów we wspinaniu się pod górę. Tak Freestyle Metal X wygląda z grubsza. Na początku wybieramy sobie zawodnika z dostarczonych wykrętów. Od murzyna z rzadkim afro, przez niunię w bikini, po ninjasa. Każdego z nich określają oczywiście parametry – wyczucie równowagi, skoczność, itp. Następnie wybieramy motocykl i ruszamy na arenę.

Całość przypomina do złudzenia motocyklową wersję Tony Hawka. Jest jakiś temat ogólny (na przykład amerykańska farma), gdzie wśród znanych i popularnych elementów dostawiono rampy oraz skocznie. Proste. Teraz nasze zadanie – w zależności od tego, co sobie wybraliśmy, to albo bawić się beztrosko, albo wykonywać zadane sztuczki. W tym celu wystarczy podjechać do jednej ze spacerujących po arenie postaci i zagadnąć ją, wciskając "O". Podczas miłej pogawędki usłyszymy czym należy się wykazać, by podnieść statystyki swojego zawodnika.



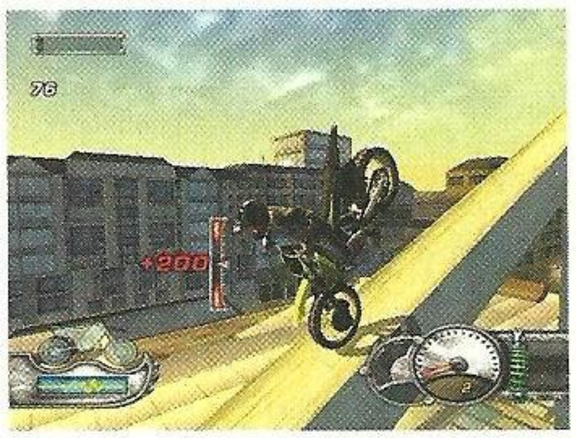
"Superman" to podstawa każdej wyczynowej jazdy na dwóch kółkach.

Jakie to mogą być sztuczki? Przelecieć przez płonącą stodołę, przez unoszący się nad nami helikopter, albo wytrzymać w zagrodzie pełnej byków przez trzydzieści sekund. Dodajmy, że wystarczy pojawić się takiemu w polu widzenia i już szarżuje, jak – za przeproszeniem – świnia na obierki. Są także gigantyczne rury, w których można wykonywać pętle i rampy do skoków. A z tymi skokami, to już zupełnie nowa, długa historia. Faktem jest, że w Freestyle Metal X postawiono na triki. Duszenie sztuczek – co dodaję z nieukrywaną radością – osiągnęło klasę światową. Z pomocą przycisku „O" wykonuje się podstawowe techniki, wcześniej uderzając w przyciski kierunku: jeden, dwa, albo trzy. Jeśli znajdziemy na arenie jakąś pożyteczną niespodziankę (na przykład przyspieszacz) i uda nam się wybić wyjątkowo wysoko, można z pomocą „trójkąta" na joypadzie łączyć zaprogramowane triki w praktycznie niekończące się combosy. Super? Super!
Autorzy niemały nacisk położyli na tę właśnie możliwość i - nie da się ukryć - wspaniale im się udało.
Oprócz tego możemy wziąć udział we wspinaczce wysokogórskiej, oraz mini-grach. Wszystko to oczywiście na jak zwykle wykręconym poziomie. Dla przykładu gra w rzutki. Należy rozpędzić motocykl, unikając podrzucanych złośliwie przeszkód, a następnie zahamować tak, by kierowca przeleciał przez kierownicę i uderzył w odpowiednie miejsce ułożonej opodal tarczy. Powiedzieć by się chciało: Midwayowe podejście do tematu.

Faktycznie, oni chyba nie potrafią poważnie. I chwała im za to.
Graficznie jest to produkt dobry, acz nie rewelacyjny. Poziomy, choć nieco surowe i nie grzeszące złożonością tekstur, rozplanowane są dobrze. Wszędzie kręcą się ludzie, pojazdy, a nawet zwierzaki. Wszystko to jednak po najmniejszej linii oporu. Na wspomnianej już farmie kursujący traktor wygląda jak zrobiony z klocków. Podobnie proste są płomienie, czy sylwetki spotykanych ludzi. Tu jednak udało się podreperować ogólny wygląd gry za pomocą liczby barw użytych w jednym miejscu. Wszystko na arenach jest kolorowe i krzykliwe, dzięki czemu prostota brył nawet niespecjalnie rzuca się w oczy.
Nieco do życzenia pozostawia fizyka Freestyle Metal X. Niejednokrotnie zdarzy Wam się nie wjechać gdzieś, gdzie wydawało się, że powinniście spokojnie trafić. Czasem zahaczycie o jakiś występ nad przepaścią przednim kołem i jakimś cudem motocykl wyjąc i skręcając się, „podciągnie się" na nim. Jak to możliwe?
A jeśli chodzi o muzykę, jest rewelacyjnie. Postawiono na metal poprzedniej generacji, czyli na przykład Megadeth w okresie rozkwitu i Motorhead. Słuchanie „Devil's Island", czy „Ace of Spades" miłośnikom tamtych czasów (ale i nie tylko) powinno poważnie nadwerężyć zasoby adrenaliny w organizmie. Gorzej nieco z brzęczącymi dźwiękami silnika motocykla, czy jękami ranionych podczas częstych upadków kierowców.
Freestyle Metal X, to motocross nie tylko dla miłośników motocykli. Zajmuje uczciwie miejsce obok Tony'ego Hawka, Agressive Inline, czy Dave Mirra BMX. Wreszcie pojawiły się wyczynowe motocykle i to od razu całkiem nieźle. Wróżę tej serii niemałą karierę, zważywszy na fakt, że wystartowano z takiego poziomu. Oby!

Grabarz

Otoczenie jest stosunkowo proste, ale nie przeszkadza to w dobrej jazdeczce.



PlayStation 2 — *Są wreszcie dobre, wyczynowe motocykle!*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Debius std..
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB* **Nadciąga na:** *Xbox, GCN*

7.6

- **Dobre:** Muzyka (+ obsługa Dolby Pro Logic II), pseudo 3D podczas walk i ręcznie rysowane elementy to coś pięknego.
- **Złe:** Sposób przemieszczania się. Brak swobody i większej interakcji z elementami otoczenia.
- **Brzydkie:** Schematyczność, jeśli chodzi o stronę wizualną. Momentami brak odpowiedniego klimatu.

Unlimited SaGa

Pierwsza część tej serii pojawiła się w 1998 roku na PlayStation, z miejsca stając się dość kontrowersyjną pozycją. Można było usłyszeć głosy, jakoby była to 'czarna owca' wśród pierwszoligowych eRPeGów Squaresoftu, podczas gdy inni ją ubóstwiali.

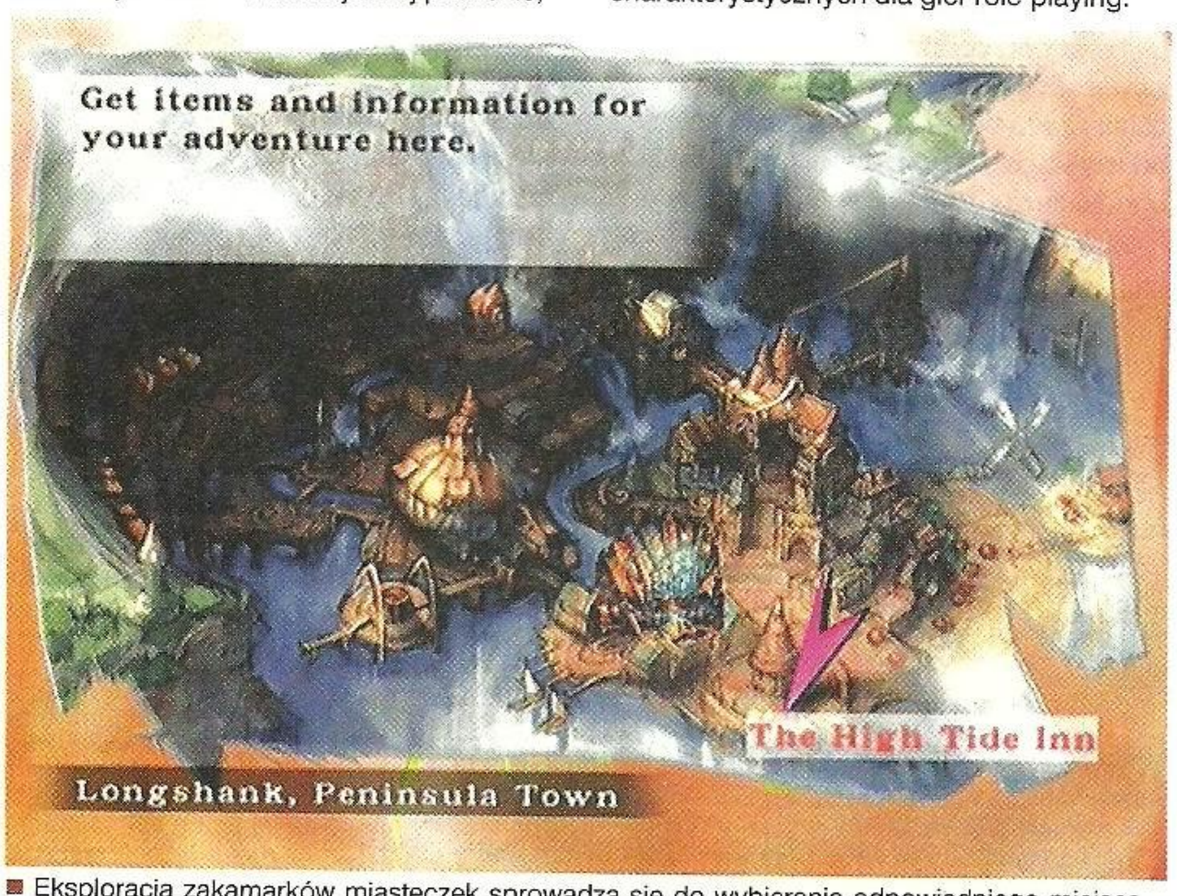
Nie była to gra pokroju Final Fantasy, na miarę świetnego Chrono Trigger czy nawet Legend of Mana. Okazała się po prostu inna. To, czy została niedoceniona, jest sprawą dyskusyjną - jednak należy zauważyć, iż w dwa lata później światło dzienne ujrzała jej następczyni, wywołując... równie mieszane uczucia! I mam nieodparte wrażenie, że także tym razem fani japońskich RPG staną po dwóch stronach barykady.

Siedem cudów świata

Jedną z głównych cech gier z serii SaGa jest niejasność przedstawianej w nich historii. Niby nie są one jakieś szczególne; od samego początku rysuje się główny wątek fabularny, ale mimo to, tak naprawdę nie wiemy, dokąd zmierzamy. Nie znamy celu i sensu wyprawy. W UNLIMITED SaGa pierwszą dyrektywą, rzekomym celem, jest miejsce spotkania bohaterów. Wielki festiwal, który widzimy w bardzo interesującym, ślicznym i... równie enigmatycznym intrze. Poznajemy nowych towarzyszy, przed oczami przewijają się dziesiątki sylwetek i postaci. Tych przyjaznych z wyglądu i tych o bardziej odrażającej aparycji... Doskonała muzyka buduje nastrój, mangowy klimat aż bije z ekranu. Pojawiają się nic nie mówiące graczowi napisy o siedmiu cudach świata, siedmiu przeznaczeniach i jednej prawdzie, którą to zapewne już za moment będziemy mieli szansę odkryć. I po obejrzeniu tego krótkiego trailera zostajemy sam na sam z napisem New Game uświadamiając sobie, że nadal nie wiemy o grze praktycznie nic. Doskonała zachęta do uczynienia następnego kroku.

Siedmioro wspaniałych

Już na samym początku (a właściwie jeszcze przed rozpoczęciem) przygody, gracz stanie przed nie lada wyborem. Siedmioro głównych bohaterów do wyboru to rzecz rzadko spotykana w jRPGach. A już na pewno w serii SaGa jeszcze się tylu nie trafiło. W SF2 mogliśmy naprzemiennie śledzić losy dwójki postaci, bądź też po prostu zapomnieć o którymś z nich i skupić się na wybrańcu. W US od samego początku mamy do wyboru jedną z siedmiu postaci, mniej lub bardziej charakterystycznych dla gier role-playing.



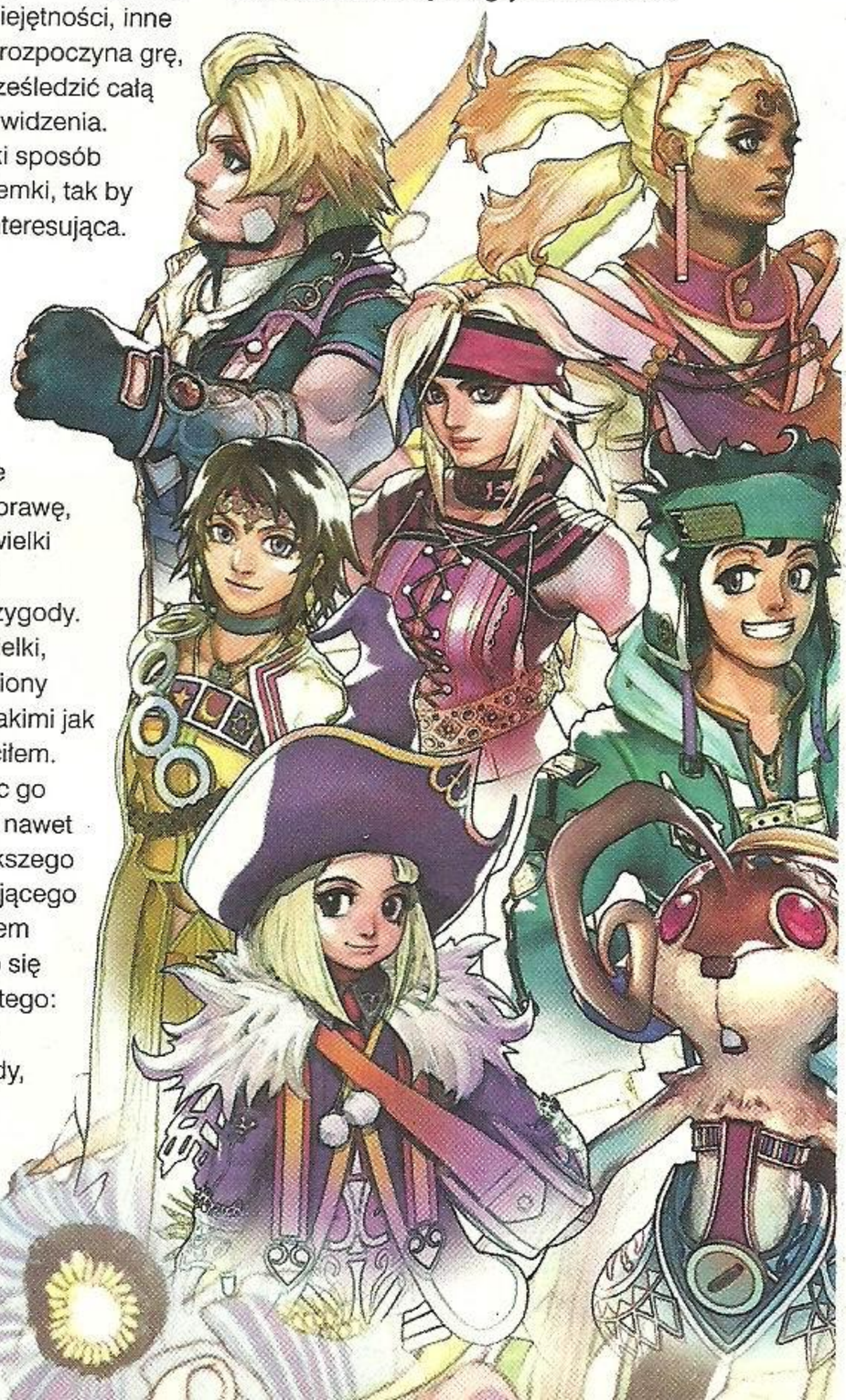
■ Eksploracja zakamarków miasteczek sprowadza się do wybierania odpowiedniego miejsca na obrazku. Szkoda!

Jest młoda czarownica, wróżka, wynalazca, pani ex-pirat czy też dziwny stwór (który mimo swej włochatej fizjonomii wydał mi się bardziej stonowanym bohaterem niż taki, dajmy na to, Cait Sith z FFVII). Każda z postaci ma własną motywację, własne sprawy na głowie, z początku szuka czegoś innego, za czym innym podąża. Posiada też oczywiście inne cechy i umiejętności, inne wyposażenie, gdzie indziej rozpoczyna grę, itp. Możemy dzięki temu prześledzić całą historię z różnych punktów widzenia. Warto zwrócić uwagę, w jaki sposób fabuła wiąże losy całej siódemki, tak by cała historia była spójna i interesująca. A jest.

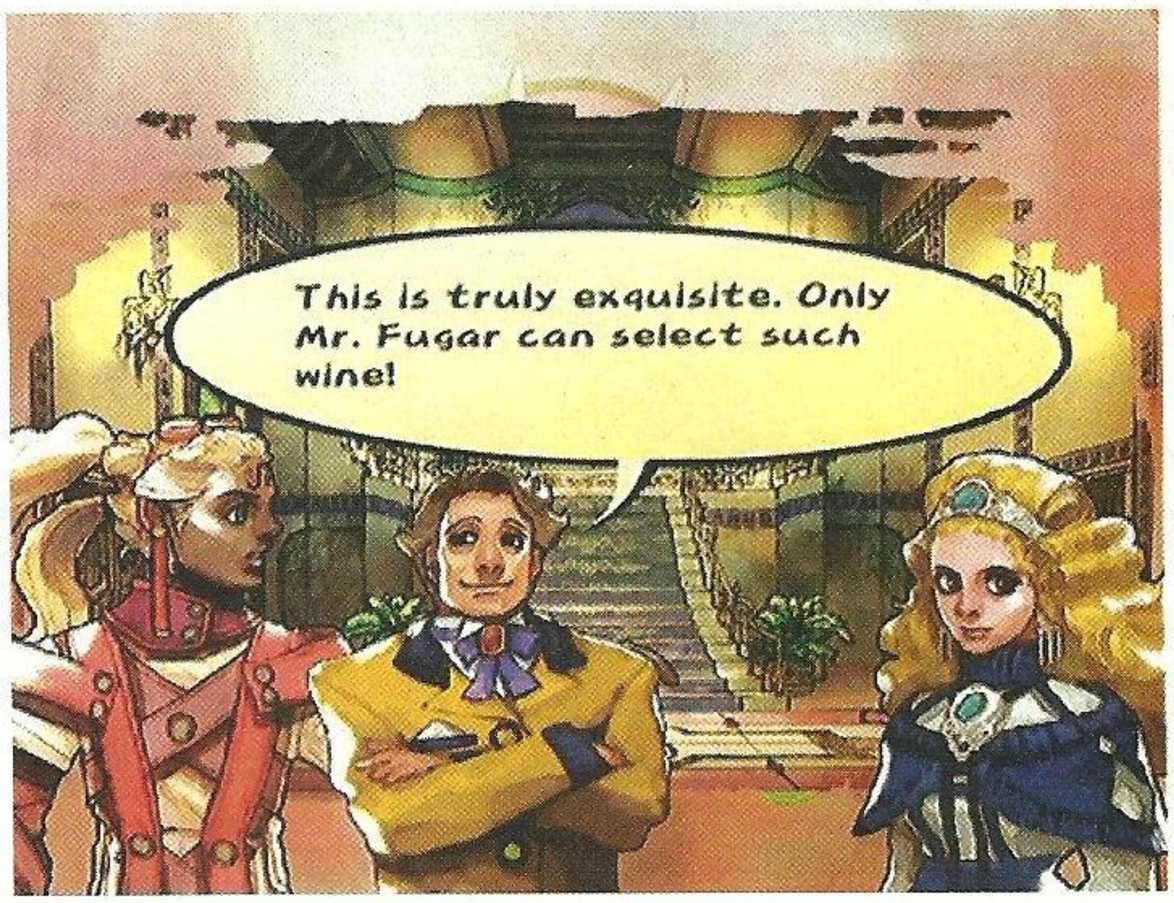
Uroki Świata

Kiedy pierwszy raz grałem w FFVII, po kilku godzinach i opuszczeniu miasta Midgar doznałem nie lada szoku. Zdałem sobie sprawę, że właśnie ukończyłem niewielki procent gry, swego rodzaju introdukcję do właściwej przygody. Przede mną rozciągał się wielki, trójwymiarowy świat wypełniony najróżniejszymi lokacjami, takimi jak ta, którą przed chwilą opuściłem. Świat był ogromny. Poznając go piechotą nie byłem w stanie nawet ogarnąć wzrokiem jego większego fragmentu. Po zdobyciu latającego pojazdu po prostu nie mogłem uwierzyć, jak autorom udało się stworzyć coś tak niesamowitego: morza, jeziora, góry i doliny, rwące strumienie, wodospady, połacie lasu, małe wysepki, mokradła, pustynie czy ośnieżone zbocza północnego krateru, gdzie miało dopełnić się przeznaczenie.

Wybaczcie ten mały 'flashback', ale po prostu straszliwie zasmuciła mnie schematyczność US. Po opuszczeniu miasteczek (także przedstawionych bardzo schematycznie - jako obrazek z opcjami do wyboru przedstawiającymi miejsca, gdzie możemy się udać) naszym oczom ukazuje się rodzaj planszy do gry. To wrażenie



■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.u-saga.com** ale nie ma tam wielu ciekawych rzeczy - ot, kilka wallpaperów, którymi można ozdobić ekran monitora i podstawowe informacje o produkcie.



■ Rysunki przedstawiające bohaterów są prześliczne, ale ich statyczność aż boli. Bardzo chciałoby się ujrzeć je w ruchu.

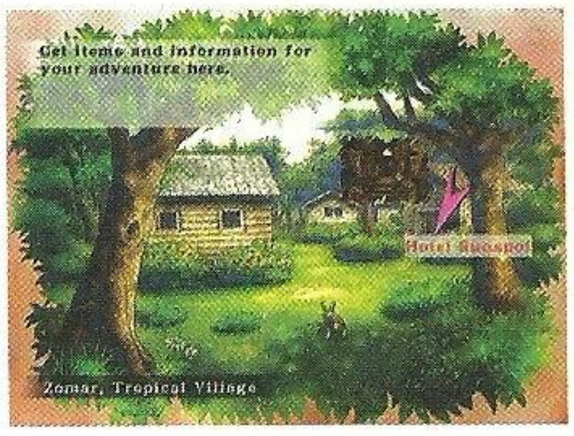
potęguje dodatkowo sposób przemieszczania się po niej. Możemy poruszać się o jedno pole w wyznaczonym kierunku, a drużynę symbolizuje mała figurka o metalicznych barwach. Rodzaj pionka do gry. Przy pomocy analogowych gałek wybieramy jedno z pól sąsiadujących z aktualnie zajmowanym, po czym przytrzymujemy gałkę dłużej, by wykonać ruch. Na następnym polu robimy to samo odkrywając kolejne nieznane miejsca. Proste. Kiedy odbywa się ruch, po prostu obserwujemy jak pionek przenosi (jakby przeskakuje) na wyznaczone pole. Tak, droga do pokonania składa się ze swego rodzaju pól. Jeżeli jeszcze takie pole nie zostało wcześniej przez nas odwiedzone, widnieją na nim znaki zapytania. Po wejściu na nie ukazuje się nazwa miejsca i ewentualne niespodzianki - pułapki, wrogowie czy tajemnicze skrzynie. Nie pojawiają się one zawsze, aczkolwiek dosyć często. W takim przypadku zwykle mamy kilka możliwości do wyboru. Kiedy trafimy na pułapkę (spadający głaz, wilczy dół czy inne licho) pojawia się możliwość uniknięcia jej poprzez wylosowanie odpowiedniego symbolu na obracającym się kole. W razie niepowodzenia, energię traci ten bohater, który aktualnie jest postacią wiodącą/aktywną (ikonka z buźką widnieje na ekranie jako pierwsza - kolejność można w każdej chwili łatwo zmienić). Wrogów można uniknąć, bądź zupełnie odwrotnie - zaatakować jako pierwszy, by uzyskać przewagę (pre-emtive attack). Skrzynie mogą zawierać praktycznie wszystko - od skarbów po potwory, więc w niektórych przypadkach warto chwilę pomyśleć, czy warto ryzykować resztkę energii.

Tak właśnie przez większość czasu wyglądać będzie przygoda. Usiana niespodziankami podróż, zawitanie do miasta (bądź innego ważniejszego obiektu), parę scen pchających akcję gry do przodu, wyruszenie w dalszą drogę. W międzyczasie oczywiście kupowanie nowego wyposażenie czy też tworzenie go zupełnie od nowa, liczne, dodatkowe questy do wypełnienia, podnoszenie umiejętności, odblokowywanie nowych i inne ciekawostki.

Jednoręki bandyta?

Akcent znany z kasyn i salonów gier przewija się przez grę niejednokrotnie. Nie mamy tu wprawdzie do czynienia z maszyną o trzech obracających się kołach, ale zwykle jednym na raz (tzw. REEL), co znacznie zwiększa szansę na trafienie żądanego symbolu. Zmniejsza ją nieco za to spora prędkość przewijania się znaczków - tu w sukurs przychodzi znów fakt, iż ilość widocznych symboli nie jest jakoś drastycznie ograniczona i przy odrobinie wyczucia możemy 'wcelować' w ten właściwy. Z tego loteryjnego systemu najczęściej będziemy korzystać podczas walk (wspomniałem już wcześniej o unikaniu pułapek). Za pomocą losowania symboli mamy możliwość wykonania kombosa składającego się z kilku następujących po sobie ruchów. Planujemy je odpowiednio wcześniej, zaraz na początku walki. Wybieramy postacie i kolejne czynności do wykonania, a następnie za pomocą opcji HOLD lub GO!!! możemy odpowiednio wpływać na zagrania bohaterów. W ten sposób można uzyskiwać specjalne ataki i znacznie podnieść skuteczność w walce. HOLD pozwala tworzyć kombosy, jednakże może się okazać, że użycie go w nieodpowiednim momencie ściągnie na nas atak wroga. Choć w dużej mierze system ten opiera się na szczęściu, należy bez wątpienia poświecić nieco czasu na jego dokładne opanowanie.

Warto też wspomnieć o LP. Są to punkty życia, których pula jest niewielka, systematycznie ubywające, za każdym razem, gdy HP spadnie do zera. Hit Points są tracone standardowo - w sytuacji, gdy nasi podopieczni dostają baty czy też wpadną w pułapkę. Kiedy zaś do zera spadną LP, oznacza to śmierć dla postaci. Nasze drogocenne punkciki można odnawiać po prostu podczas podróżowania czy też postoju (specjalna opcja). Próżno szukać tu Potionów i innych leczących wynalazków. SaGa jest grą, w której niemożliwe jest proste 'nabijanie' sobie punktów doświadczenia przez sieczenie w kółko tych samych przeciwników. Umiejętności postaci wzrastają po ukończeniu danego etapu gry. Może być nim na przykład dojście w określony punkt. Po dotarciu do niego możemy specjalne pola wypełniać nowymi umiejętnościami czy też poprawiać już posiadane. Także nasze wyposażenie oferuje sporą ilość przydatnych możliwości. Te są odblokowywane sukcesywnie, podczas normalnego toku rozgrywki.



Bohaterowie

LAURA, 30 lat
Nawrócona z pirackiego fachu po ożenku z nauczycielem imieniem Pablo, wkrótce dowiaduje się o jego śmierci, by następnie walczyć dla księcia zaginionego królestwa.

RUBY, 17 lat
Ku czemu dąży Świat? Jej wizja skrywa odpowiedź. Właściwie nie jest wróżką, ale siostrą tej prawdziwej.

MYTHE, 28 lat
Wynalazca. Chłoptaś będący pod ogromnym wrażeniem kobiecości pewnej damy. Bishonen.

VENTUS, 19 lat
Pod kuratelą Dragonhearta poszukuje mordercy swojego brata, po śmierci którego, pięć lat temu został przewoźnikiem – kurierem.

KURT, 32 lata
Najstarszy syn Lorda Burgundy. Porzuca rycerstwo by poznać tajemnicę przeklętej rękawicy, którą nosi na dłoni.

JUDY, 10 lat
Wyrusza by uratować swojego dziadka, uwięzionego w zwierciadle. Jest najmłodszym, bardzo zdolnym i pracowitym dzieckiem w rodzinie magików.

ARMIC, wiek nieznany
Sympatyczny Chapa podróżujący w poszukiwaniu ratunku dla swojej wioski, wymierającej z powodu suszy. Ma za zadanie zdobyć przedmioty konieczne do wywołania deszczu.

■ Podróżowanie pomiędzy lokacjami jest bardzo schematyczne i przypomina grę planszową. Jest nawet pionek!

Akwarele i pastele

Grę wypełniają prześliczne, ręcznie rysowane elementy. Przede wszystkim są to postacie i tła, ale nawet animacje, walki i fragmenty głównej mapy zostały utrzymane w tym artystycznym stylu. Do sekwencji walk użyto niezbyt popularnego dotychczas w grach rozwiązania opatentowanego przez firmę Adobe (tak, chodzi o autorów Photoshopa), nadającego złudzenie trójwymiarowości dwuwymiarowym sprite'om. Dzięki temu kamera może pokazywać akcję z różnych perspektyw, z dołu, góry, z boku, z bliska i z daleka, a walczący będą prezentować się nie mniej okazale. Tak samo zresztą jak czary i inne specjalne ataki.

Śliczne, lecz statyczne

W dość archaiczny sposób został ujęty temat konwersacji i interakcji bohaterów gry. Widzimy po prostu narysowaną postać na tle danego miejsca. Kiedy chodzi - obrazek się przesuwa. Gdy biegnie, przesuwa się szybciej. Nie odwraca się - wychodzi tyłem. Usta nie poruszają się, a jedynie komiksowe dymki pozwalają nam poznać treść wypowiadanych słów (o dubbingu za chwilę). Podczas podróżowania po mapie wygląda to podobnie. Drogę zastępują nam dwuwymiarowi wrogowie i bossowie - naprawdę ciekawie narysowani, co niestety nie zmienia faktu, iż delikatny powiew dynamiki czuć jedynie podczas walk.

Plumk! Plumk! Pluuuumk...

Znajomy dźwięk zaintrygował mnie już w menu. No tak - przecież to gra Square - pomyślałem. I dopiero w tym momencie zdałem sobie sprawę, że właśnie te prościutkie dźwięki towarzyszą ich grom od samego początku i autorzy wcale nie mają zamiaru tego zmieniać. Nawet w produkcji z 2003 roku możemy więc usłyszeć znajome "Plumk, plumk!" przy wybieraniu opcji i dzięki temu poczuć oldschoolowy klimat. Tak prosty zabieg, o tak dużym znaczeniu, a tak trudny do uchwycenia!

O świetnej muzyce w intrze już wspomniałem, wypada mi dodać, iż cały soundtrack prezentuje podobny poziom. Znakomicie dobrane utwory skomponował Masashi Hamauzu - niektóre są patetyczne, inne relaksujące czy zagrzewające do boju. Zabrakło mi jedynie melodii przerażających (lub po prostu nie wpadły mi w ucho). Dubbing... nie, nie ma dubbingu jako takiego - są jedynie lektorzy czytający niektóre, ważniejsze kwestie. Muszę przyznać, że jest to element wnoszący nieco życia do tej mocno skostniałej produkcji. Kwestie wypowiadane są żywiołowo, potrafią zainteresować, a doskonale dobrane głosy nadają nieco kolorów bohaterom. Ogólnie rzecz biorąc oprawa audio jest dużym plusem gry.

Ja wolę!...

Nie wiem czemu, ale jakoś nigdy nie podzielałem entuzjazmu Banana w stosunku do tej serii. Myślę, że podświadomie w grach RPG cenię sobie ich epickość i bardziej 'filmowy' sposób narracji. UNLIMITED SaGa jawi mi się jako produkt wartościowy i interesujący ale w dużym stopniu 'staroszkolny'. Do tego niezbyt spodobał mi się cały system przemieszczania się. Lubię gry planszowe czy też 'papierowe' systemy RPG, ale w grze video wolę mieć kontrolę nad postacią. Lub nawet złudzenie swobody objawiające się tym, że choć idę wyznaczoną przez autorów ścieżką, mogę kierować każdym krokiem bohatera, a nie tylko pozycją figurki na planszy. Do tego dochodzi duża schematyczność US: znacznie bardziej wolałbym własnoręcznie wprowadzić bohatera do sklepu, czy też porozmawiać z napotkaną osobą, niż wybierać opcje z menu.

Wykonanie gry podoba mi się - świetny design postaci (widać rękę fachowców), bajecznie kolorowe lokacje i mnóstwo interesujących szczegółów. Mimo to, US jest jakby zbyt sterylna. Jest to cecha wszystkich gier z serii SaGa - przez to całe bogactwo szczegółów zaczynamy mieć pretensje do twórców, że nie możemy ich (szczegółów, nie twórców) dotknąć, zbadać, wejść z nimi w jakąkolwiek interakcję. Słowem, brakuje mi tego, co tak pokochałem we flagowej serii Square - prawdziwego morza możliwych do wykonania czynności. Choć gra jest wprost naszpikowana pobocznymi questami, to pomimo ich niewątpliwej wartości rozrywkowej nie byłem w stanie się do niej przekonać patrząc na schematyczność plansz. Przykładowo, podczas wyprawy na cmentarz czy do opuszczonego zamku, nie da się poczuć dreszczyku emocji - no bo jak tu poczuć choć odrobinę grozy, skoro na ekranie widzimy mały rysunek, dużą planszę z kilkoma oznaczeniami oraz nasz 'pionek', a napotkane potwory nie są nawet groteskowe (nie oczekuję już nawet, żeby były przerażające), ale wprost śmieszne... Świetna ścieżka dźwiękowa nie daje rady zrekompensować tego w żaden sposób. Motywy muzyczne, które w większości lokacji „dają radę", w mroczniejszych momentach tracą swój wydźwięk w zestawieniu z infantylnymi maszkarami i schematycznym otoczeniem. Myślałem, że może brakuje mi wyobraźni, ale to chyba nie to...

■ Efekt trójwymiarowości został uzyskany za pomocą specjalnego filtra firmy Adobe. Dzięki niemu płaskie sprite'y nabierają głębi, co pozwala kamerze nieco 'poszaleć' po arenie by ukazać akcję z różnych miejsc.

Jednak ma w sobie to coś...

Gra z pewnością przypadnie do gustu wielbicielom poprzednich części (SaGa Frontier I i II na PS one). Jest za to chyba zbyt skomplikowana dla początkujących - nie prowadzi gracza za rączkę; raczej rzuca na głęboką wodę. Myślę, że sedno tkwi w tym, by przymknąć oko na parę uchybień (niestety dość sporych - głównym jest cały system rozgrywki) i wyłuskać prawdziwą kwintesencję gry. A jest nią przede wszystkim niezła fabuła, siedem różnych postaci do wyboru (każda ze swoją indywidualną historią), świetnie narysowane elementy, urzekająca muzyka i bardzo dobrzy lektorzy oraz ogromna żywotność. Czy to mało?

Gangsta

■ Tutaj widzimy jak za pomocą losowania symboli z obracających się kół możemy zbudować potężnego kombosa.

PlayStation 2 — *Schematyczna... ale może Tobie się spodoba?*

- *Wydawca:* Square Enix
- *Producent:* Squaresoft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.6

- **Dobre:** Niesamowity klimat, wspaniałe zadania zręcznościowe, wywaleni w kosmos bossowie i mnóstwo rzeczy do zbierania.
- **Złe:** Nużące starcia z potworami i zatrważająco mało godzin grania.
- **Brzydkie:** Niby wszystko ładnie, ale w każdej chwili możesz natknąć się na przerażającą teksturę.

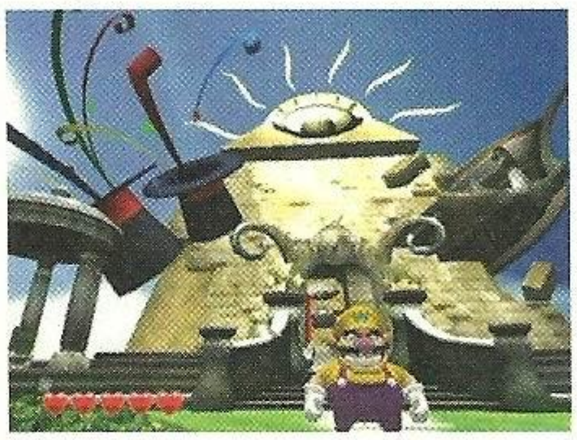
Co to za zagadka: dwie kulki i armatka? Żółw, oczywiście. A czego się spodziewaliście.

Wario World

Pierwsze papierowe banknoty na świecie wydrukowano w Chinach na początku XI wieku. Były one odpowiedzią na niezadowolenie ludzi, którzy nie chcieli już używać ciężkich, metalowych monet.

Wario jest jednak tradycjonalistą i woli złoto niż jakieś tam świstki. Zresztą zebrał (skradł?) już fortunę i wybudował sobie złoty pałac. Nasz okrągły przyjaciel nie zauważył jednak, że w jego posiadaniu znalazł się niebezpieczny czarny diament, który po uaktywnieniu zburzył mu zamek. Nie pozostało mu nic innego, jak... przejść wszystkie światy okładając piąchami kogo popadnie, a na koniec rozprawić się z czarną błyskotką. No tak. Do dzieła.
Mimo trójwymiarowej grafiki Wario jest klasyczną platformówką, w której można poruszać się jedynie w dwóch wymiarach. Zły bliźniak Mario ma do pokonania cztery światy. W każdym z nich znajdziemy dwie plansze zakończone sub-bossem, oraz władcę całej krainy. Kolejny poziom zostaje otwarty po ukończeniu poprzedniego, ale w razie potrzeby można wrócić do już zaliczonych. Aby przejść dalej, trzeba pokonać sub-bossa – w tym celu wystarczy dojść do końca planszy z określoną liczbą czerwonych klejnotów. Znajdujemy je w podetapach rozrzuconych w każdej krainie.
Autorzy ustrzegli się błędu, jakim jest brak różnorodności i levele mają różną tematykę – jest cyrk, są piramidy czy mroczny las. Wario World hołduje najlepszym cechom klasycznych platformówek. Po pierwsze – ogromna liczba świecidełek do zbierania. Na odnalezienie czekają części posągu Waria (oczywiście ze złota), zaginione artefakty, drewniane kufry ze złotem oraz pięciu elfów służących podpowiedziami. Wszelkie skarby są dobrze poukrywane, a dodając do tego rozbudowane, wielopoziomowe etapy z ukrytymi przejściami możecie być pewni, że szperania będzie pod dostatkiem.
Jest także mnóstwo drobnych smaczków, które często objawiają się podczas walk. Na przykład, gdy nasz bohater o piwnym brzuszku podskakuje i wciska przeciwnika w glebę, z boku ekranu wyjeżdża ikonka z mocą, z jaką ten uderzył o ziemię.
Również elementy typowo platformowe zasługują na uznanie. Oprócz etapów wzorowanych na ostatnich przygodach wąsatego hydraulika są inne, ciekawe rozwiązania. Na przykład latające szpadle - trzeba je sprowadzić do parteru, a potem wbić w ścianę, żeby skacząc po nich dostać się wyżej. Świetnie prezentują się bossowie. Klaun bez głowy czy złowroga lalka-cherubinek mają w sobie coś intrygującego. Mimo, że nie należą do wymagających, są mocnym punktem produkcji.
Odgłosy stoją na poprawnym poziomie. Muzyczki przygrywające podczas zabawy nie przeszkadzają, a większość z nich znacząco umila śmiganie po poziomach. Do tego dochodzą gadki Waria(ta), wesoło komentującego wydarzenia. Reszta dźwięku nie powala na kolana, ale autorzy zadali sobie tyle trudu, byśmy słyszeli różnicę podczas chodzenia po piasku, trawie czy kamieniach.
Oprawa graficzna jest, na nasze nieszczęście nierówna. Główną bolączką są tekstury, które prezentują średni, a momentami słaby poziom. Obiekty jak i plansze wykonane są porządnie, jednak nic ponadto. Wizerunek poziomów ratuje trochę fakt, że dużo się na nich dzieje. Reszty dopełnia niezła woda i stosunkowo ładne efekty świetlne. Mimo sporej liczby oryginalnych pomysłów, nie ustrzegli się kilku błędów. Często zachowuje się karygodnie. Razi również brak opcji rozglądania się. Minusem jest także przeciętnie wykonane mięso armatnie. Kozły w lesie są jeszcze spoko, ale żółwie z armatami... Bez przesady. W podobnym klimacie utrzymana jest reszta oponentów. Mimo tego, że bijatyka jest jednym z głównych aspektów gry, Wario nie posługuje się zawrotną liczbą uderzeń.
Pod koniec raczej będziecie unikać starć, choć gra wymusza zupełnie inne zachowanie - pokonując oponentów zdobywamy monety, które są potrzebne do wykupienia możliwości kontynuacji. Ale gorączka złota Wam nie grozi.
Wadą przygód spasionego bogacza jest także długość zabawy. Twórcy doszli chyba do błędnego wniosku, że czas to również pieniądz i nie postarali się o dostateczną liczbę poziomów. Te osiem etapów i pięciu bossów to stanowczo za mało. Produkt można na upartego ukończyć w mniej niż dziesięć godzin. Zdobycie wszystkich skarbów nie zajmie Wam wiele więcej. Szkoda, bo gra się naprawdę przyjemnie.
Przyjemnie jest zagrać w coś, co przypomina dawne, złote lata, a dostosowane jest do obecnych standardów, ale...
Szczerze mówiąc spodziewałem się czegoś więcej. Wario World jest ciekawy, ale nie łamie żadnych barier.

Kaxi



Przypomina to nieco Luigi's Mansion... Tylko bohater nieco grubszy.

Niektórzy przeciwnicy przypominają postacie z serii Mario. Dobrze czy źle - sami oceńcie.

Mikro-gry za friko

Na każdym poziomie do zebrania jest osiem artefaktów. Po znalezieniu wszystkich na jednej planszy, w miejscu wyboru etapów pojawi się ikonka. Do zdobycia jest (jak łatwo obliczyć) osiem takich ikon. Nie jest to nic innego jak darmowe mikro-gierki z Wario Ware na GameBoya Advance. Za pomocą kabla można je przegrać na swoją przenośną konsolę. Niestety, po jej wyłączeniu demo trzeba wgrywać nowa. Plusem natomiast jest to, że nie jest wymagany egzemplarz Wario Ware.

GameCube — *Klasyczna platformówka - w sam raz na lato.*

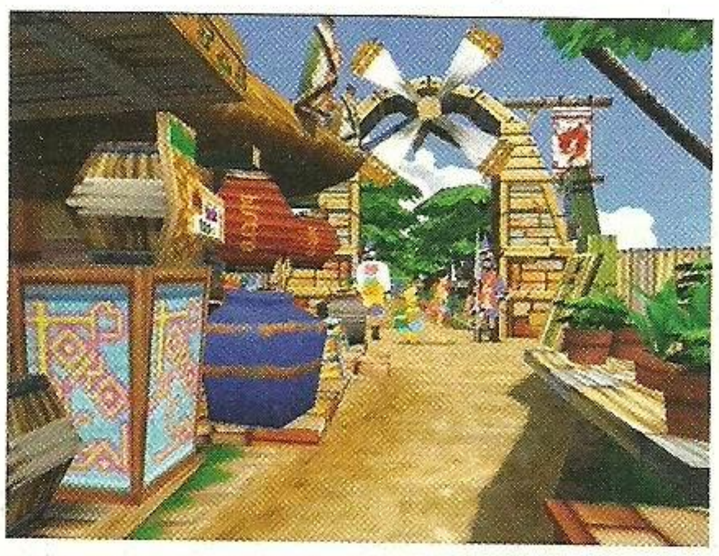
- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Treasure
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

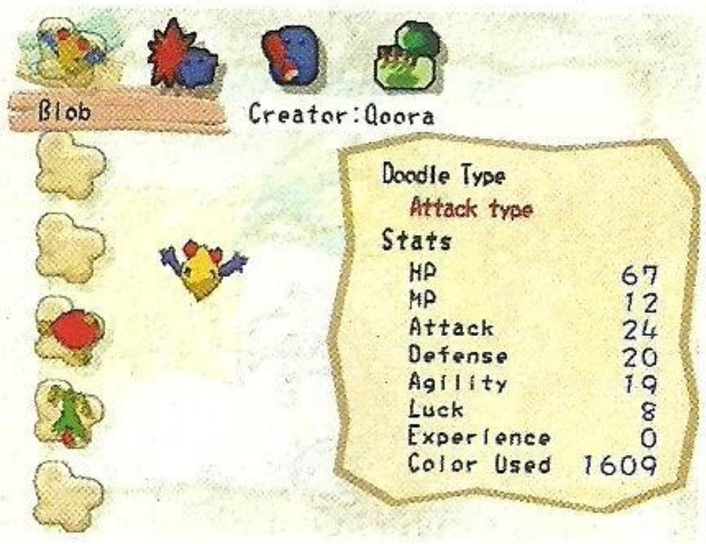
Wykorzystuje: *Memory Unit, GBA link, 60Hz Mode, Dolby Pro Logic 2*

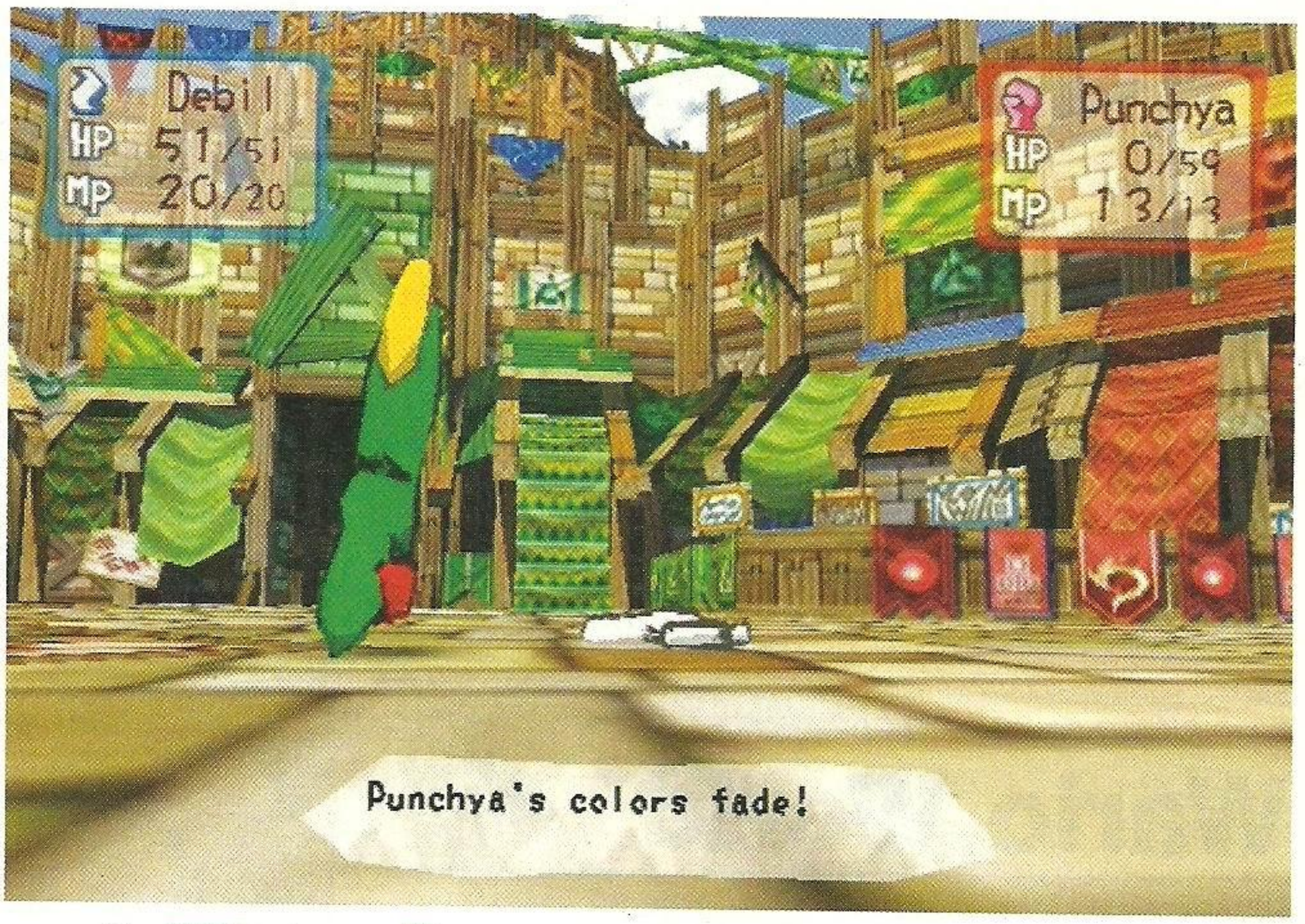
7.9

Dobre: Doskonała zabawa, przy której można się wspaniale zrelaksować. Dla każdego!
Złe: A jednak nie dla każdego. Fani mocnych wrażeń nie znajdą tu nic dla siebie. Aha, no i sterowanie podczas poznawania świata mogłoby być lepsze.
Brzydkie: Grafiki się czepiał nie będę. Lubię taki rysunkowy styl mocno zalatujący mangą. Ale fabuła mogłaby być ciekawsza. W końcu to RPG.



■ W osadzie dawno nie pojawił się śmiałek z profesjonalnie wytrenowanym Doodlem.





Magic Pengel The Quest for Color

Czołowi producenci gier zasypują nas tytułami, w których stawia się jedynie na efektowną grafikę, profesjonalne udźwiękowienie oraz sprawdzone pomysły. Na szczęście są jeszcze panowie z Garakuto – Studio, którzy do tej mieszanki dorzucili, następny, niezwykle istotny składnik. Oryginalność.

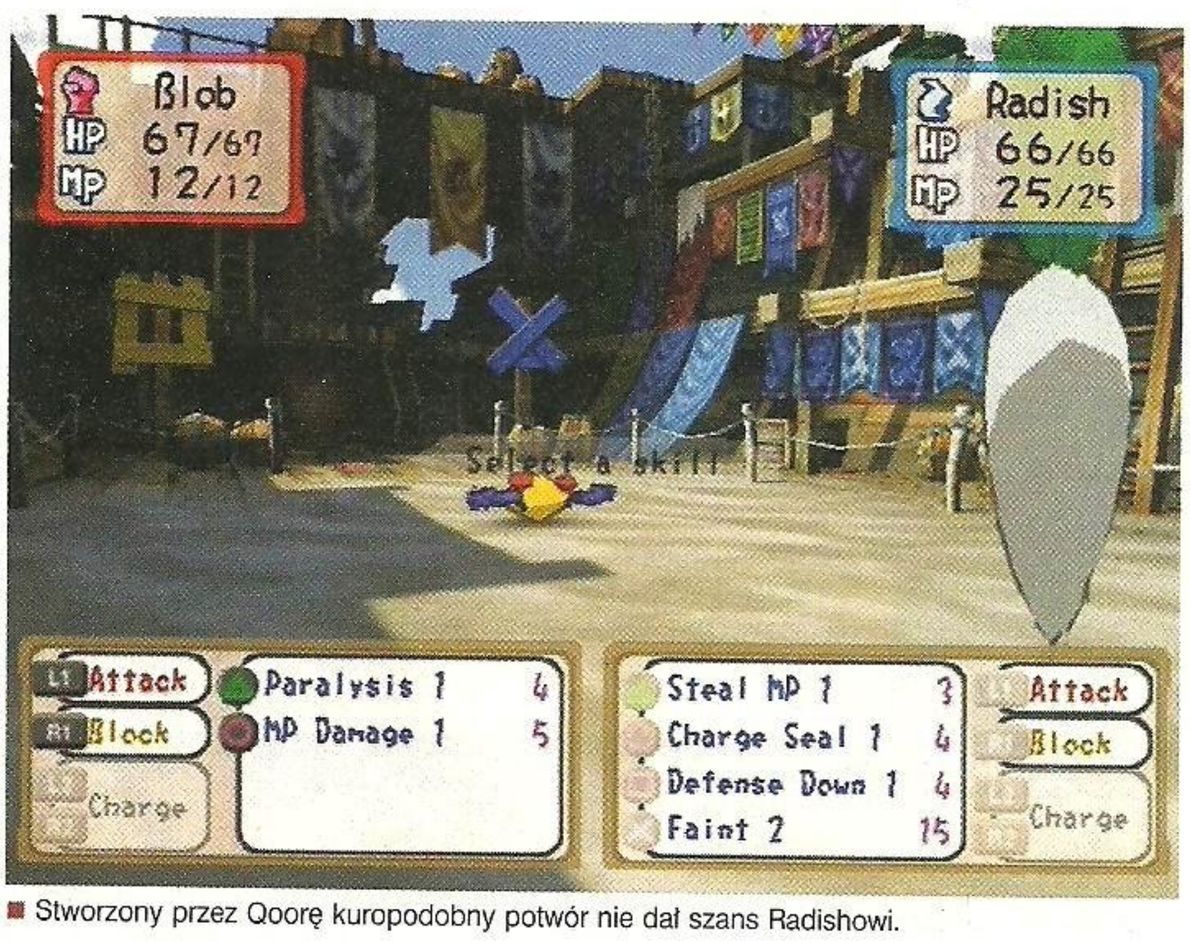
MP: The Quest for Originality

Kolejny miesiąc, kolejne gry, kolejne powielone schematy i kolejne uczucie znużenia już po kilku godzinach spędzonych z najnowszą superprodukcją. Prawda jest taka, że nawet najwięksi potentaci rozdający karty przy stole zwanym „electronic entertainment" boją się ryzyka i inwestycji w nowatorskie, a zarazem niekoniecznie skazane na sukces pomysły. Sami powiedzcie, ile przełomowych gier zakręciło się w czytnikach Waszych konsol w ostatnim roku? Owszem, SH3 jest niesamowity, GTA: VC miodniusieńkie, a DOA XBV daje po oczach jak mało jaka gra, ale która z nich wniosła tak naprawdę coś nowego do swojego gatunku? No właśnie... W tym zalewie odtwórczości pojawia się jednak od czasu do czasu jakiś tytuł, który ze wszystkich sił stara się przebić przez twardą skorupę sztampy i jeśli tylko mu się uda, to samą swą obecnością wywołuje radosny uśmiech na twarzach wielu spragnionych oryginalności graczy.
I takim właśnie tytułem, walczącym o godną pozycję wśród hitów jest Magic Pengel.
O grze nie było jakoś szczególnie głośno, a zapowiedzi autorów wielu ludzi z branży traktowało raczej z przymrużeniem oka.

RPG z możliwością rysowania własnych bohaterów? Ech, pewnie kolejny japoński crap, który nigdy nie wydostanie się poza wąski i niezwykle zwichrowany krąg upodobań żółtoskórych wyspiarzy.
A jednak stało się zupełnie inaczej i recenzowana przeze mnie gra podbiła już serca tysięcy graczy na całym świecie.
Z mojego wstępu wiecie już chyba jedno – Magic Pengel nie jest zwykłą grą. Teraz poszedłbym nawet dalej i zapytał wprost: czy MP w ogóle jest grą, czy może raczej programem graficznym? Przyznam, że trudno udzielić mi odpowiedzi na to pytanie, pójdę więc na kompromis i napiszę tak: najnowsza produkcja Garakuto Studio to rewelacyjny program graficzny kryjący się jedynie pod przykrywką gry video. Teraz wszystko jasne? Nie? Dobra, wobec tego jedziemy dalej.

Dorośli i młodzież

Przygoda zaczyna się dosyć standardowo i na początku trudno dopatrzyć się śladów czegoś przełomowego. Jest nieco infantylna historyjka o świecie pozbawionym kolorów, o przedziwnych istotach, złym królestwie i misji, która może zmienić losy świata. Ziewamy sobie kulturalnie przygotowując się psychicznie na dziesiątki losowych potyczek z wrogami, i z przekąsem uśmiechamy się w duchu na myśl o uratowaniu kolejnego uniwersum. Aż tu nagle, ni z tego ni z owego, na ekranie pojawia się czysta kartka, pędzelek oraz polecenie, według którego powinniśmy narysować kółko. Dziwna sprawa.
Podejrzliwie patrząc na ekran zaczynam wykonywać polecenie. No cóż nigdy nie byłem dobry w rysowaniu, toteż zamiast pięknego owalu wychodzi mi pokrzywiony trójkąt. Ciekawe jak zareaguje konsola. Ku mojemu zdziwieniu, gdy tylko połączyłem ostatnie linie moje koło ala Picasso wypełniło się kolorem, po czym zgrabnie wskoczyło na trawkę znajdującą się w tle. Hej, to jest fajne! Wykreowany przeze mnie kształt zaczął wesoło skakać po polance, a po chwili wdał się w małą sprzeczkę z jakimś kundlem. Historyjka potoczyła się dalej i tak poznałem dwie osoby – Zoe i Taro, będące moimi przyszłymi przyjaciółmi w kolorowym świecie, do którego trafiłem.



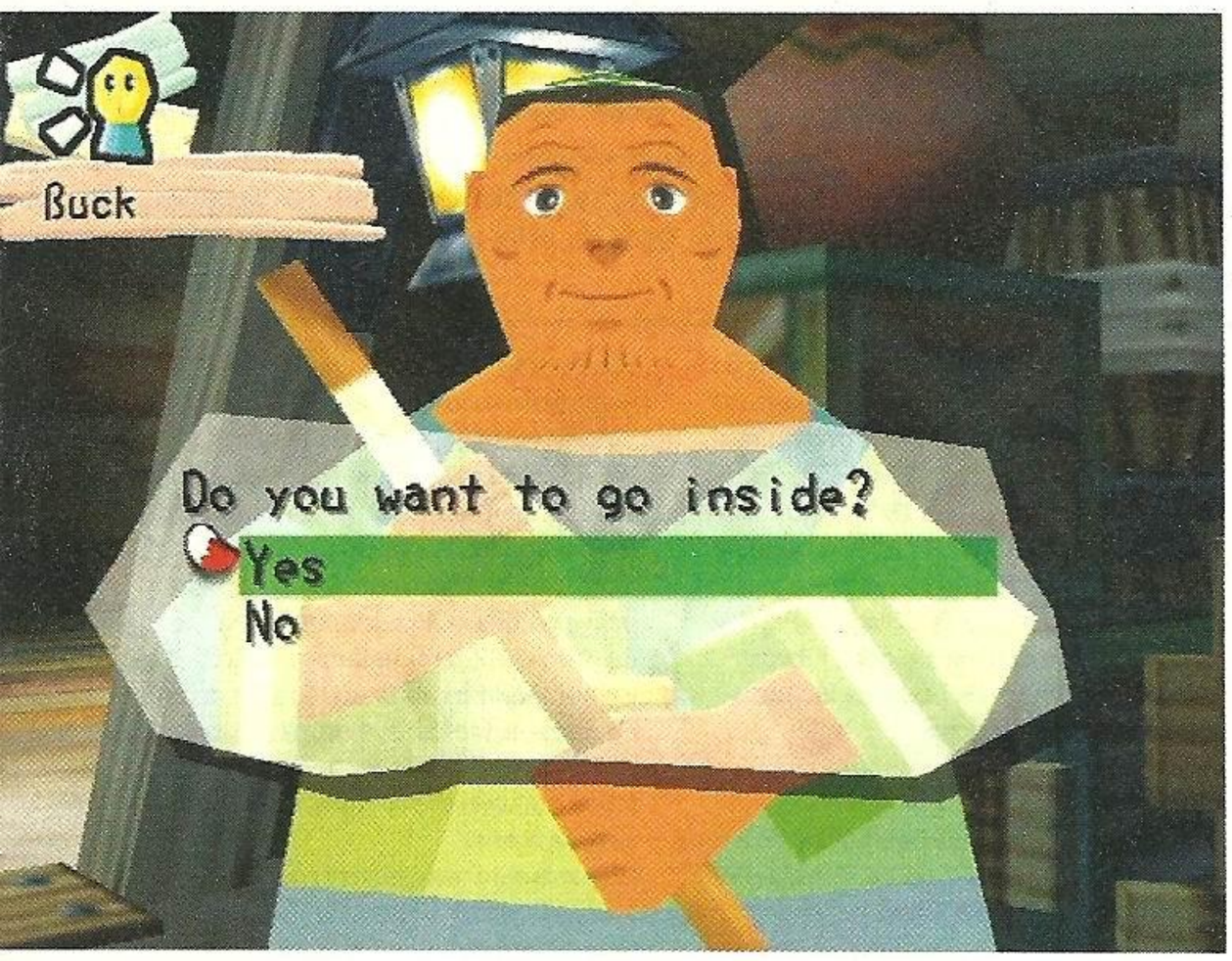
■ Stworzony przez Qoorę kuropodobny potwór nie dał szans Radishowi.

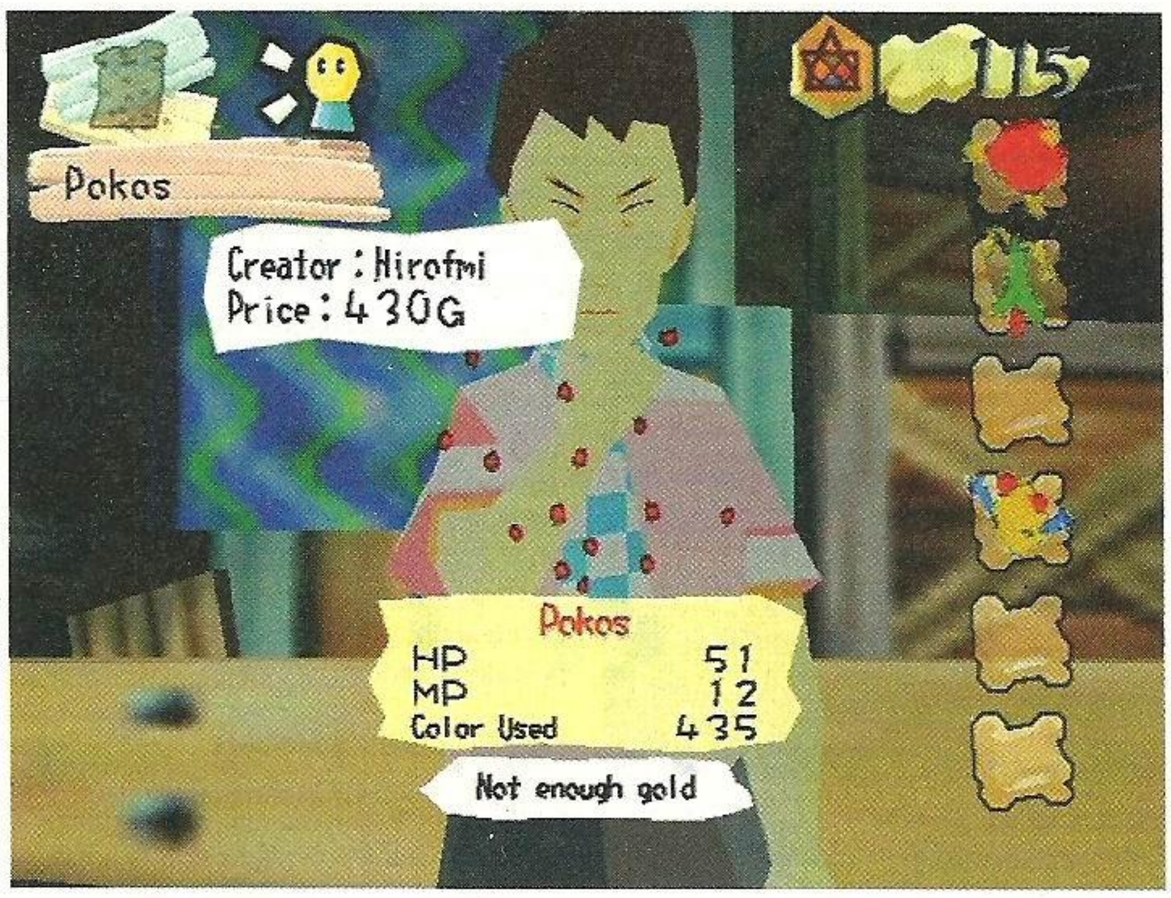
Kolorowe kredki w pudełeczku noszę

Nie bez powodu cytuję tekst słynnej w zamierzchłej przeszłości piosenki, którą przedszkolaki torturowały swoje opiekunki. Magic Pengel bowiem to gra o rysowaniu, co prawda nie kredkami tylko pędzelkami, ale nie czepiajmy się szczegółów. Na pozór mamy tutaj do czynienia z klasycznym RPG połączonym z elementami walki tak dobrze znanymi z serii Pokemon. Magicznym pędzelkiem poruszamy się po różnych lokacjach, poznajemy nowe postacie i zagłębiamy się w niezbyt ambitny i trochę dziecinny scenariusz. Spotykane osoby udzielają nam informacji na temat sytuacji w królestwie, pomagają odnaleźć się w nowym świecie, chętnie umożliwią niezbędne zakupy, ale nie odrzucą też propozycji pojedynku. Sama otoczka fabularna nie jest mocno rozwinięta. Akcja jest bardzo liniowa i gra dość szybko biegnie ku finałowi niczym pociąg pędzący po szynach do końcowej stacji. Jeśli więc skupicie się na samej fabule, co w przypadku tego tytułu byłoby nieporozumieniem, gra nie zabierze Wam więcej niż 10 – 12 godzin. Biorąc jednak pod uwagę prawdziwy sens zabawy, którym tutaj jest tworzenie swoich stworków – Doodles oraz walka, Magic Pengel kryje w sobie nieograniczone pokłady miodu, a czas rozrywki można przedłużać do woli. Cechą, która wyniosła tę produkcję ponad

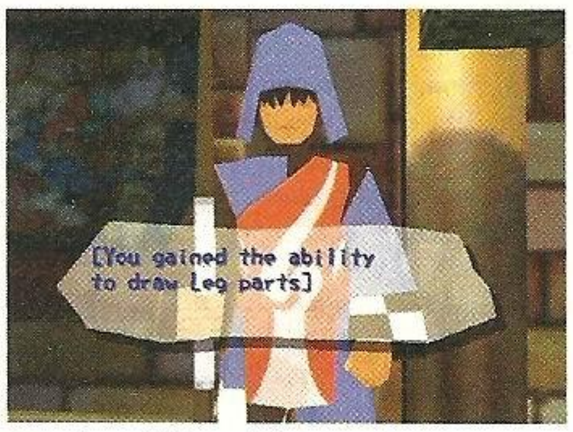
Walka

System pojedynków jest prosty niczym konstrukcja cepa i mocno uzależniający. Podczas pojedynków posługujemy się czterema podstawowymi akcjami: Attack, Block, Magic i Charge. W każdej turze możemy wykonać tylko jedną z wymienionych akcji, a na dodatek nie możemy żadnej z nich wybrać dwa razy pod rząd. Zależności pomiędzy poszczególnymi zdolnościami pokazane są na screenie. Attack zawsze pokonuje Block, Block pokonuje Magic, a ta jest silniejsza niż Attack. Charge wystawia nas na każdy z możliwych ataków, ale w następnej rundzie pozwala na mocniejszy kontratak lub skuteczniejszą obronę. Opanujecie ten system w mgnieniu oka!



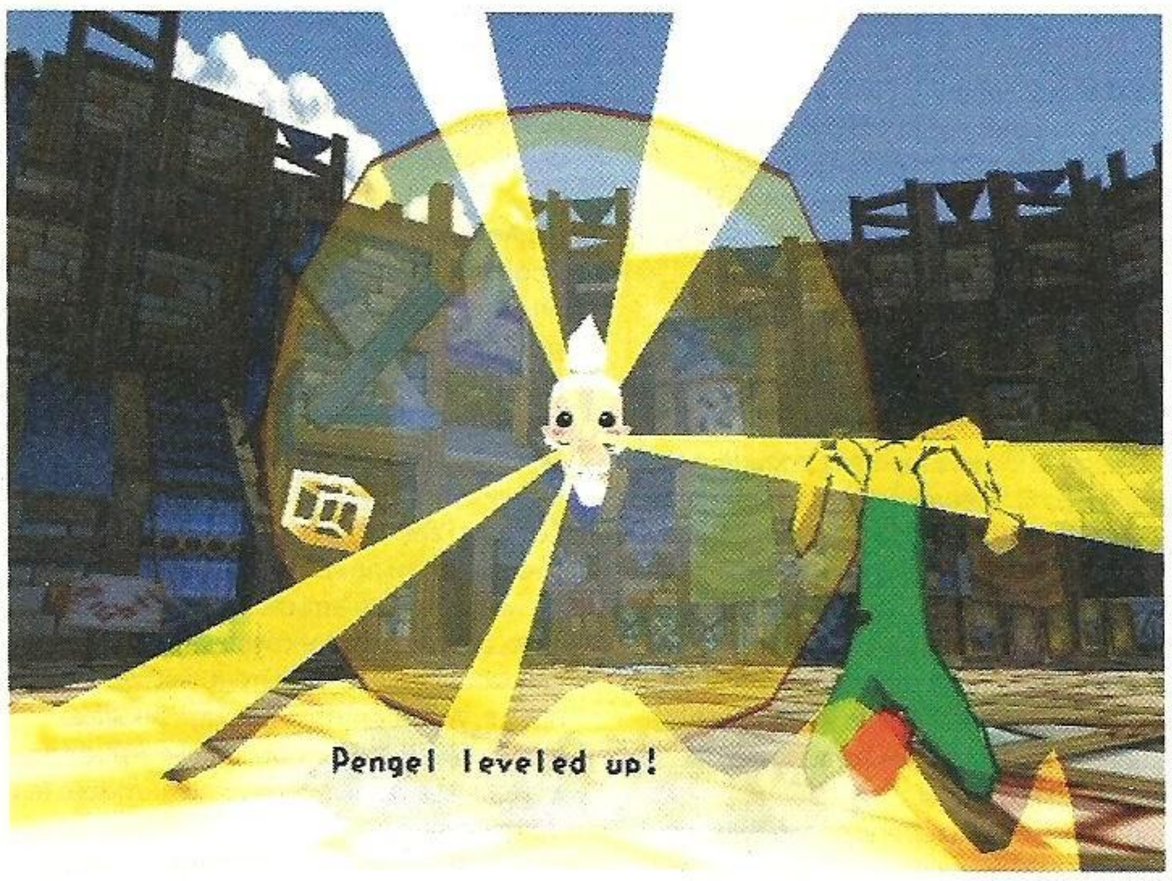


■ Do tej gry niewątpliwie należy mieć -bardzo- otwarty umysł - jeśli odrzucają Was same screeny, to lepiej nie podchodźcie! Ale rysowanie swoich bohaterów to fajna sprawa.



przeciętność jest właśnie prościutki do bólu i dający kupę zabawy program graficzny, pozwalający tworzyć własnych bohaterów. Na specjalnych arenach wystawia się swoje Doodles. Można je kupić od różnych postaci, ale, przede wszystkim, można je stworzyć samemu za pomocą wspomnianego kreatora. Narysowanie kulki zlecone na samym początku przez konsolę, to jedynie przedsmak tego, co w rzeczywistości czeka nas podczas poznawania metod „płodzenia" Doodles. Po raz pierwszy chyba mamy w grze video taką swobodę w projektowaniu grywalnych postaci, które wykonują nasze polecenia. I nie mam na myśli jakichś z góry przewidzianych przez twórców części ciała, z których możemy złożyć karykaturalne stworzenia. To nie jest prymitywny Fighter Maker, czy coś w tym stylu. Magiczny pędzelek i pomysłowość programistów otwierają przed nami wręcz nieograniczone możliwości. Na jasnej kartce możemy tworzyć najcudaczniejsze istoty o najbardziej fantastycznych kształtach, jakie może tylko przewidzieć umysł ludzki. Jedynym ograniczeniem jest tylko nasza wyobraźnia i… talent. Podczas gdy osoby bez zdolności plastycznych pozostaną przy prymitywnych stworkach z jakimiś bliżej niezidentyfikowanymi mackami czy wypustkami (ech, to chyba ja), o tyle osoby urodzone z pędzelkiem w ręku będą mogą stworzyć wszystko – od prostych kształtów po bajeczne smoki, roboty, czy co kto tam woli. W tej grze to naprawdę jest bardzo łatwe.

Na początku nie mamy dużej swobody, gdyż do naszej dyspozycji autorzy oddali jedynie cztery kolory, możliwość narysowania korpusu oraz wypustek i jeden rodzaj pędzelka. Z czasem jednak, gdy wygramy wiele walk na arenach, możliwości pędzelka znacznie wzrosną. Na cierpliwych czeka kilkadziesiąt części ciała do narysowania, mnóstwo kolorów i dodatkowe rodzaje pędzli. Jest w czym wybierać, a radość tworzenia jest ogromna! Rysuje się tak jak w rzeczywistości, z tym, że zamiast prawdziwego pędzla w dłoniach dzierżymy joypad, a kształty na kartce



kreślimy przy użyciu lewej gałki analogowej. Kiedy już narysujemy naszego stworka, możemy sprawdzić jak wygląda jego animacja. Trudno w to uwierzyć, ale w to, co przelejemy na wirtualny papier, gra potrafi jakimś cudem tchnąć życie i już po chwili widzimy jak nasze cell – shadowane stworzonko biega, skacze, cieszy się, lub tańczy. To niesamowite uczucie, kiedy coś, co narysowaliśmy na kartce nagle ożywa i pociesznie skacze na ekranie telewizora. Śmiem twierdzić, że to nawet bardziej zabawne niż możliwości Eyetoya!

Ale walczyć i tak trzeba

OK, stworzyliśmy już swojego podopiecznego i co teraz? Teraz należy wystawić go na arenie, aby mógł zdobywać kolejne punkty doświadczenia, a także nowe opcje dostępne podczas rysowania kolejnych stworków. Wygląda to podobnie jak we wszystkich Pokemonach albo Digimonach. Intuicyjny system walki opierający się na starusieńkiej grze w „nożyce, papier i kamień " sprawdza się wyśmienicie i może wciągnąć na długie godziny. Ale nawet w sferze pojedynków Magic Pengel oferuje coś nowego.

Rysowanie nowych stworków to nie tylko zabawa, ale też istotny czynnik determinujący wyniki kolejnych starć. Otóż od tego jak narysowaliśmy wystawione do boju stworzonko zależy jego wytrzymałość, siła i tym podobne. Moim zdaniem to rewelacyjny pomysł. I tak dla przykładu, jeśli nakreślimy monstrum z kilkoma grubymi kończynami, a w dodatku pociągniemy dużą ilością czerwonej farby, to jego możliwości fizycznego ataku znacznie wzrosną. Tutaj niemal każdy kolor i kształt ma swoje znaczenie, toteż uważnie sprawdzajcie współczynniki tworzonych istot i modyfikujcie je w miarę potrzeb. Wojowników chowamy w specjalnych domkach, a w niektórych meczach możemy wystawić do walki więcej niż tylko jednego potworka.

Więc chodź, pomaluj mój świat

W grze kładącej tak duży nacisk na rysowanie nie może naturalnie zabraknąć dobrej i przejrzystej grafiki. Do stworzenia fantastycznego świata gry autorzy użyli chyba całej tęczy barw i stworzyli bardzo miłe dla oka obiekty 3D. Gdy się przyjrzeć bliżej, to może otoczenie jest troszkę ubogie, ale tryskające tysiącami kolorów tekstury pozwalają zapomnieć o takich detalach. Postacie wykonane w technice cell – shading doskonale komponują się ze środowiskiem i całość robi ogromnie pozytywne wrażenie. Nie inaczej ma się

Zostań artystą

Tak wygląda mini program graficzny w Magic Pengel. U góry wybieramy rodzaj rysowanej części ciała, kolor, grubość pędzla, a także opcje pozwalające dokonywać zmian w wyglądzie i umiejętnościach nowych podopiecznych. Tutaj także sprawdzicie jak nowa istota zachowuje się w ruchu i bezpiecznie zachowacie swoje nowe dziecko na karcie pamięci. Istnieje też możliwość wymieniania się naszymi podopiecznymi z kolegami i skonfrontowanie swoich drużyn. Jak więc widzicie ta gra zaskakuje pod każdym względem.

sprawa z dźwiękiem. Najlepszym przymiotnikiem, aby opisać muzyczki i piosenki towarzyszące nam w przygodzie jest słowo „pozytywne". Radosne i na poły infantylne melodie szybciutko wpadają w ucho i jeszcze bardziej umilają chwile relaksu przy konsoli.

Niektórzy bohaterowie mają nawet coś do powiedzenia i wszystkie te lekko przesłodzone głosiki także dobrze komponują się z klimatem gry. Aż trudno w to uwierzyć, ale ta gra ma prawie same pozytywy!

Puszczam farbę

Co tu dużo mówić. MP to gra nietuzinkowa i bardzo wartościowa, ale na pewno nie trafi w gusta wszystkich. Już sam fakt, że trzeba tworzyć, a nie bezustannie niszczyć mocno ogranicza krąg jej odbiorców. Nie każdy też ma ochotę na wirtualne rysowanie. Ale wszyscy fani RPG, chcący choć na moment oderwać się od FF lub spróbować czegoś zupełnie nowego nie powinni się wahać nawet przez chwilę. Nowatorstwa nigdy nie za wiele, szczególnie jeśli jest ono poparte solidnym wykonaniem i dostarcza sporo rozrywki.

Qoora

PlayStation 2 *Jedna z bardziej innowacyjnych gier od czasu ICO.*

- *Wydawca:* Agetec
- *Producent:* Garakuto Studio
- *Liczba graczy:* 1

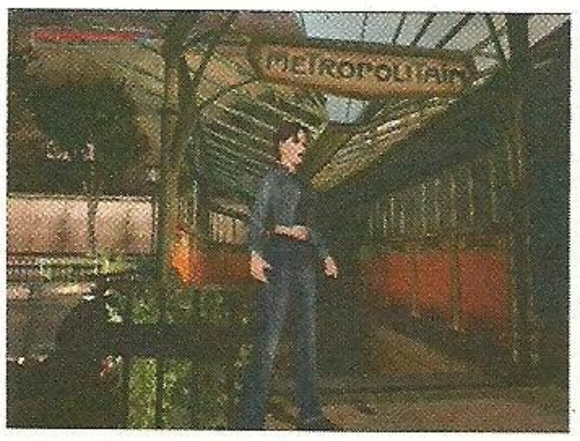
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.3

Wykorzystuje: *Memory Card 8Mb, Dual Shock 2*

Tomb Raider The Angel of Darkness

To, że lata świetności Tomb Raider ma już zdecydowanie za sobą, nie oznacza wcale, że nie jest wart sprawdzenia. Jeśli zacięliście się gdzieś przyzwyczajeni do wcześniejszych odsłon TR, zapraszam do poszukania odpowiedzi w tym opisie. Ale uwaga, nie podaje lokacji przedmiotów takich jak amunicja i lekarstwa, ale są one łatwe do odnalezienia. [OG]



Parisian Back Streets

Wdrap się na śmietnik. Wskocz wyżej i przeskocz dziurę. Wdrap się na górę po drabinie. Przejdź kilka kroków i wejdź przez okno. Przeszukaj wszystkie szafki. Zamkniętą zostaw w spokoju. Wyjdź i wejdź wyżej. Podejdź do krawędzi, wyskocz i w powietrzu złap się drugiej krawędzi. Przejdź w prawo i przeskocz tam, gdzie jest kładka. Wdrap się na górę po rynnie. Złap się gzymsu i przesuń w prawo. Zeskocz na dach, aby odpocząć. Znowu złap się i przyj przed siebie. Kiedy kamera zmieni swoje położenie wciągnij się na dach. Podbiegnij do beczki i pociągnij ją do siebie. Poniżej jest łom. Zgarnij go i otwórz budkę na dachu. W szafie znajdziesz pistolet. Wróć tam, gdzie znalazłeś łom. Zeskocz, złap się gzymsu i przyj w lewo tak długo, aż Lara sama opadnie. Przejdź dalej i przełącz się w tryb skradankowy. Za rogiem będzie stał odwrócony strażnik, a na desce będzie klucz. Podejdź po cichu i zgarnij go. Wróć do bramy, otwórz ją i zejdź na dół.

Derelict Apartament Block

Musisz się spieszyć. Biegnij na górę (możesz też zastawić drzwi szafką, wtedy o kilka sekund opóźnisz pościg). Po chwili zobaczysz, że strażnicy wedrą się przez drzwi i wrzucą granaty dymne. Olej to i biegnij dalej. Przeskocz przez dziurę w schodach i na piętrze skręć w lewo. Drzwi będą zamknięte. Tu powinien dotrzeć do Ciebie gaz, zwróć uwagę na nowy pasek pod barem energii. To tolerancja Lary na gaz. Przeskocz dużą dziurę (rozpędź się i złap za krawędź). Przy schodach przesuń szafkę i wbiegnij wyżej. Skręć w lewo i wejdź do pokoju. Tu będziesz mógł chwilę odetchnąć od gazu, ale i tak należy się spieszyć. Szybko przejrzyj zawartość szafek i biegnij wyżej. Na samej górze nie będziesz mógł przejść, ponieważ drogę będą blokować deski. Na półpiętrze stoi skrzynka. Przesuń ją w stronę schodów poniżej. Wejdź na nią i przeskocz w stronę barierki. Złap się i wdrap na górę. Przejdź przez drzwi i złap klucz. Wyjdź na dach.

Industrial Roof Tops

Wejdź na beczkę, a z niej na drabinę. Wskocz na sznur i przyj przed siebie. W pewnym momencie pojawi się helikopter i snajper zacznie strzelać w Larę. Jest dość celny, więc należy się spieszyć. Kiedy dotrzesz do dachu naciśnij i przytrzymaj trójkąt, aby Lara zwiesiła nogi. Zeskocz w bezpiecznym miejscu i pobiegnij za skrzynki. Zjedź po dachu (trzymaj się lewej) i zeskocz na mały metalowy pomost. Staranuj drzwi i przyj przed siebie. Przejdź przez pomieszczenie i kolejny pomost. Nie przechodź przez drzwi, tylko zejdź na dół po drabinie. Uwaga! Teraz jest coś, co musisz zrobić, inaczej nie będziesz mógł przejść dalej. Widzisz tę skrzynkę z beczką w środku? Podejdź do niej i przeciągnij ją pod drabinę. Powinieneś zobaczyć napis informujący Cię, że nogi Lary są teraz mocniejsze. Pobiegnij za róg i przeczołgaj się pod drzwiami do garażu. Wejdź na skrzynkę i przeskocz na kładkę po lewej. Przejdź po niej i przeskocz na jaśniejszą kładkę. Podciągnij się i wdrap na drabinę. Przeskocz dziurę i przejdź przez drzwi. Przebiegnij przez korytarz i otwórz drzwi. Znajdziesz się na zewnątrz. Przeskocz na schody. Zejdź niżej i złap monety. Z powrotem na górę i przez drzwi. Po drabinie i przez kolejne drzwi na dach.

Margot Covier's Apartment

Po rozmowie, w której będzie mógł wybierać kwestie Lary, zostaniesz sam. Musisz działać bardzo szybko. Pobiegnij do kuchni i złap butelkę wina. Wróć do pokoju i z biurka wyciągnij pigułki. Powinieneś zobaczyć, jak pod budynek podjeżdża policja. Szybko pobiegnij do korytarza i przejdź przez drzwi.

Parisian Ghetto

Wyjdź z autobusu i pobiegnij w lewo. Pogadaj z bezdomnym i skieruj się z powrotem do autobusu. Wskocz na dach pojazdu i przejdź tam, gdzie jest apteczka. Po prawej stronie grubej rury jest siatka z metalowymi prętami. Wyskocz i złap się pierwszego, po czym wdrap się wyżej i zeskocz na kładkę. Przejdź na drugą stronę i przeskocz przez dziurę w płocie. Po prawej zobaczysz faceta z biperem, pogadaj z nim i wypytaj o Monstrum. Po rozmowie przejdź przez drzwi obok niego. Podejdź do blondyneczki i pogadaj z nią. Dowiesz się między innymi, że nazywa się Janice. Najpierw rozejrzyj się po okolicy, aby łatwiej Ci było wykonywać zadania.
OK, teraz będziesz miał do wykonania kilka zadań, które możesz wykonać w niemal dowolnej kolejności.
Od blondyneczki odbij w prawo i wbiegnij wyżej. Skręć w lewo i wejdź do Cafe Metro. Pogadaj z Pierrem, a da Ci zadanie. Możesz zamiast pójść do Cafe Metro skierować się w prawo na następną planszę, odnaleźć Bernarda i wykonać jego zadanie (jest łatwiejsze) – wybór należy do Ciebie. Tak czy inaczej skieruj się do Janice.

The Serpent Rouge

Po krótkiej scence zwróć uwagę na drzwi, nad którymi wisi napis „Garage". Wejdź w przejście po lewej od nich i przejdź przez drzwi (Stage Entrance). Skieruj się na wprost i przesuń dźwignię – zgasną światła. Teraz zakradnij się do strażnika i wykończ go. Z biurka zgarnij klucz, magazynek i pistolet. Wróć na korytarz i wykończ drugiego strażnika. Wbiegnij na schody i przez otwarte drzwi do wielkiej hali. Załatw jednego strażnika, pobiegnij za bar i zgarnij wszystko, co możesz (pociągnij za dźwignię, a wyjadą dwa magazynki). Skieruj się na stanowisko DJ i weź winyl. Przesuń dźwignię i załatw dwóch cwaniaków. Wbiegnij na górę i wykończ jeszcze jednego gościa. Przebiegnij się, aż dotrzesz do pudła, które możesz przesunąć. Przeciągnij je w stronę środka lokacji i wskocz na nie. Wdrap się na metalową konstrukcję i idź przed siebie. Zobaczysz, że część konstrukcji odpada. Musisz się rozpędzić i przeskoczyć na kładkę. Złap apteczkę i rozwal dwóch ochroniarzy. Zbierz wszystko i podejdź do rozwalonej barierki. Kiedy konstrukcja ze światłami zjedzie wskocz na nią. Odwróć się i poczekaj, aż podjedzie na samą górę. Skocz i złap się wystającej części kładki. Wejdź na górę i sprawdź skrzynkę po lewej. Przejdź na wprost i zjedź po pochylni. Wyskocz na jej końcu, aby dolecieć na wystającą część kładki. Przeskocz przez dziurę po lewej, rozpędź się i doskocz do metalowej konstrukcji. Przesuń się w lewo i wespnij na górę. Przeskocz na kładkę obok małej budki i spróbuj otworzyć drzwi. Lara powie, że nie jest wystarczająco silna. Podejdź do podniesionego mostu i kopnij go – Lara stanie się silniejsza (WOW!). Teraz podejdź do drzwi i otwórz je. Złap klucz, który leży na podłodze i przesuń dwie dźwignie. Przejdź przez most i na drabinie na górę. Otwórz skrzynkę i wyjmij z niej pudełko. Wróć do budki i wyjdź przez drzwi.

Parisian Ghetto

Zejdź na dół po drabinie i nie bój się dwa razy zeskoczyć niżej. Skieruj się do Pierre'a i oddaj mu pudełko, za co otrzymasz hasło do drzwi. Możesz je oddać także Bernardowi, za co da Ci hasło dla jego ochroniarza. Ja zaniosłem pudło Pierrowi. Skieruj się w stronę Aicard, ale zanim wejdziesz po lewej obok śmietnika będą drzwi. Obok nich wpisz kod – 15328 i wejdź do środka. Na górę i przez drzwi.

St. Aacard's Graveyard

Pogadaj z Francine, złap wszystko i wyjdź drugimi drzwiami. Przeskocz przez dziurę i przejdź przez barierkę. Po rynnie na górę i szybko przed siebie, aby zdążyć przed tym, jak podłoga się zapadnie. Na końcu zatrzymaj się i delikatnie zeskocz. Lara złapie się krawędzi. Zwisając przesuń się w prawo. Zeskocz i złap się rury. Po niej na drugą stronę i znowu na dół. Zeskocz na ziemię, rozwal psa i pozbieraj dobra. Zwróć uwagę na to, że kawałek terenu jest ogrodzony. Jest tak pomnik anioła, do którego musisz się dostać. Wskocz na dach małego budynku, który znajduje się na lewo, od miejsca, gdzie wylądowałeś na samym początku. Widzisz ten budyneczek przed sobą? Teraz wszystko powinno stać się jasne. Musisz przeskakiwać po dachach tak, aby przedostać się do pomnika anioła. Najpierw rozwal drzwi w budynku naprzeciwko pomnika, a dopiero później podejdź do samej statuy. Wskocz na nią od tyłu i popchnij. Wskocz do wyrwy.

Bouchard's Hideout

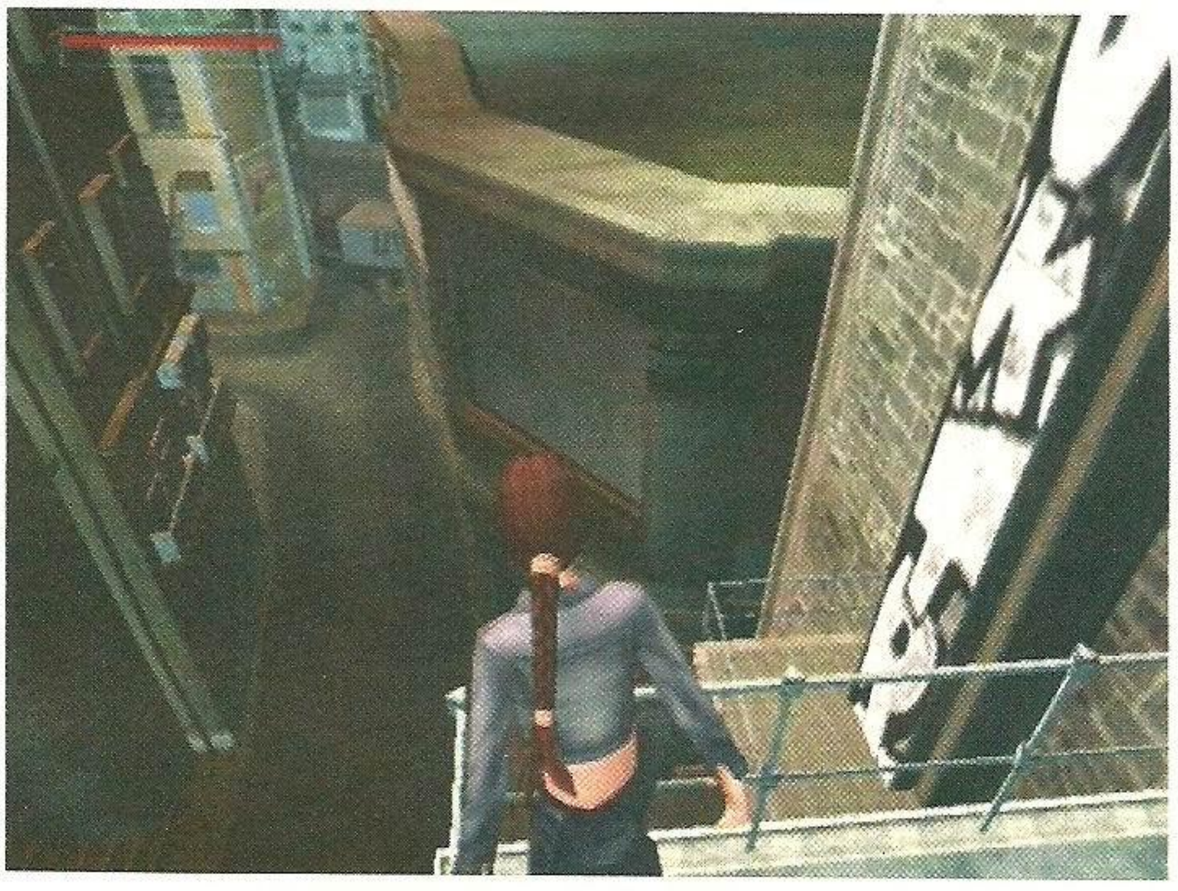
Rozwal szczura. Biegnij przed siebie. Podłoga zapadnie się, możesz wpaść do dołu i wyczołgać się z niego lub skoczyć i wylądować w bezpiecznym miejscu. Przed Tobą duża dziura. Po prawej będzie rurka, więc złap się jej i pokonaj przeszkodę. Biegnij dalej. Podłoga znowu się zapadnie i Lara trochę się zmoczy. Podpłyń do ściany obrośniętej roślinnością i wyczołgaj się stamtąd. W końcu dotrzesz do ślepego zaułka. Najpierw odsuń wielki głaz tak, aby nieco gruzu osunęło się niżej, rozwal kratę po prawej i wczołgaj się do pomieszczenia. Przejdź przez parę drzwi i skieruj się w lewo. Wskocz do wody, przepłyń kawałek i wyjdź po drugiej stronie. Wejdź do pomieszczenia z rurą, z której ucieka para i przejdź przez dziurę w ścianie. Przejdź przez celę i podejdź do chorego. Zgarnij apteczkę i wyjdź. Skręć w lewo i przejdź przez drzwi. Tu spotkasz Boucharda. Musisz być ostrożny, ponieważ jeśli mu za bardzo podskoczysz, zabije Larę (choć z drugiej strony warto obejrzeć tę żałosną scenę).
Odpowiadaj z następujący sposób:
1. Easy Bouchard. I lost that friend yesterday. Now I'm wanted for his murder.
2. What would you suggest?
3. Passports!
Po rozmowie przesuń dźwignię i pobiegnij do otwartej celi. Przesuń pudło do drzwi i wskocz po nim na górę. Przesuń dźwignię, wróć do pokoju Boucharda i wyjdź przez otwarte drzwi.

St. Aicard's Church

Walki bokserskie w kościele? Podejdź do grubszego gościa i załóż się z nim o złoty zegarek. Wybierz któregoś z bokserów. Wygraną losuje konsola, więc nie mogę w żaden sposób pomóc. Można tylko raz obstawić, później gość będzie Cię spławiał. Podbiegnij do pomnika i przesuń pudło przed nim w lewo, a Lara stanie się silniejsza. Wskocz na nie i wdrap się wyżej. Podskocz i złap się krawędzi. Zwisając na rękach przyj w lewo i pamiętaj, żeby robić przystanki na kolumnach. W końcu dotrzesz do apteczki, po drugiej stronie na analogicznej kolumnie znajdziesz amunicję. Najłatwiej na pomieszczenie z organami dostać się po deskach zawieszonych pod sufitem. Aby się tam dostać, zamiast złapać się krawędzi wdrap się po ścianie wyżej i wejdź do wnęki, w której znajduje się witraż. Teraz wystarczy, że wykonasz brawurowy skok i powinieneś znaleźć się na deskach. Przejdź po nich na drugą stronę (w pewnym miejscu będziesz musiał przeskoczyć dziurę). Wejdź do środka i zgarnij złoty pierścionek z podłogi. Zeskocz na ziemię i wyjdź przez drzwi prowadzące do getta.

Parisian Ghetto

Wróć do Janice i skręć w prawo. Tu, przy blokadzie ulicy jest lombard – Pawnshop. Przejdź na zaplecze i podejdź do ciała. Zgarnij portfel i obejrzyj go w menu –



uzyskasz kartkę z numerem 14529. Wpisz kod przy metalowych drzwiach. Dorwiesz się do małej kolekcji byłego właściciela lombardu. Kiedy zgarniesz ostatnią rzecz zobaczysz, że uruchomiła się bomba. Szybko wduś żółty przycisk, wybiegnij i od razu skręć w prawo. Podnieś klapę w podłodze i zeskocz na dół. Biegnij przed siebie i staraj się unikać ognia. Zeskocz jeszcze niżej i znowu przed siebie...

Louvre Storm Drains

Ach, w końcu stara, dobra Lara! Biegnij przed siebie. Zabij szczura i złap batonik. Wbiegnij na schody i zgarnij apteczkę. Wróć i biegnij tunelem z wodą i od razu skręć w lewo. Płyń aż do drabiny. Po niej na górę. Biegnij tunelem, aż do wodospadu. Po lewej jest rura, wdrap się po niej na metalową kładkę. Przejdź po niej, aż do przełącznika. Przesuń go i zejdź z powrotem. Wejdź w pierwszy tunel po prawej od rurki. Po drabinie na górę i podejdź do wiatraka. Przekręć go, aż Lara powie, ze teraz może już przekręcać koła. Przeczołgaj się między płatami wiatraka i przebiegnij przez tunel. Przekręć zawór. Wróć do wodospadu i po rurze na górę. Przebiegnij po kładce, aż do metalowego „mostu" w żółto-czarne pasy. Przejdź po nim i przekręć koło. Zgarnij amunicję i sprawdź rozwaloną drabinę. Doskocz do niej, wdrap się wyżej i przejdź po kładce do kolejnej drabiny. Znowu wyżej, zrób kilka kroków po kładce i doskocz do rury. Przed siebie, aż na małą platformę. Przekręć koło. Wróć po rurze tylko do połowy. Zeskocz na żółto-czarną kładkę i zgarnij amunicję. Teraz musisz zejść na dół tak samo, jak się tu dostałeś. Od rury odbij w lewo i wejdź w tunel. W drugim pomieszczeniu przekręć koło i wróć do wodospadu. Wskocz do wody i płyń przed siebie (jest tylko jedna droga). Kiedy w końcu wypłyniesz zbliż się do zwalonej części chodnika. Możesz się wdrapać na górę – zrób to. Idź, aż Lara powie, że może skorzystać z liny. Złap się jej i przesuń na środek. Zeskocz na kładkę i podbiegnij do zaworu. Przesuń go i z powrotem wskocz na sznur. Korzystając z niego przedostań się dalej. Zeskocz na bezpieczny fragment kładki i wdrap się wyżej. Przeskocz dziurę i przekręć ostatni zawór (powinieneś zobaczyć, jak wodospad wysycha). Wróć i przejdź pod kratą. Wskocz do dziury w ścianie, a zjedziesz niżej. Pobiegnij do wyschniętego wodospadu i wdrap się na samą górę. Wskocz do tunelu, z którego płynęła woda. Przejdź przez drzwi i podejdź do krawędzi. Lara powie, że czuje olej. Zeskocz na kładkę poniżej i pobiegnij w prawo. Lara powie, że to jest odpowiedni miejsce. Podejdź do rury i załóż ładunek wybuchowy. Szybko wskocz do wody i nie wychylaj się! Grozi to natychmiastową śmiercią. Wpłyń do rury i skręć w lewo. W końcu wypłyniesz na powierzchnię. Przyj przed siebie. Zeskocz na kładkę i skieruj się w prawo. Musisz dotrzeć do wyrwy, którą wysadziłeś w ścianie. Unikaj płomieni, a wszystko powinno być OK. Jeśli ubranie Lary zacznie płonąć postaraj się, jak najszybciej dostać do wyrwy. Za nią skręć w prawo i do wrót. Powinno się udać.

Louvre Galleries

Wdrap się po schodach wyżej. Uniknij kamery i załatw strażnika. Na samej górze otwórz drzwi. W tym pomieszczeniu będziesz musiał uporać się z laserami. Wskocz na szklaną szafkę, a z niej na płaskorzeźbę po lewej. Złap apteczkę, rozbiegnij się i przeskocz przez lasery. Jeśli Ci się nie uda, pomieszczenie zostanie odcięte, a do środka wpadnie strażnik. Załatw go i wduś przycisk na początku. W ten sposób jeden błąd będzie Cię kosztował za każdym razem przechodzenie całego pomieszczenia. Kiedy przejdziesz pierwsze lasery, przeskocz na szafkę na środku. Widzisz przed sobą dwa lasery, które jeżdżą w pionie. Musisz wyczuć odpowiedni moment, wziąć rozbieg i przeskoczyć na szafkę przed Tobą. Kolejny laser działa na podobnej zasadzie, tylko wyłącza się na około trzy sekundy. Znowu rozbieg i jesteś na kolejnej szafce. Teraz będzie już łatwiej. Musisz wykorzystać luki. Spójrz na prawą stronę szafki. Środkowy laser, który znajduje się po lewej, nie przechodzi przez szkło. Wduś ostrożne chodzenie (L1), stań blisko krawędzi i X. Lara powinna delikatnie zejść i zwiesić się na krawędzi. Szybko przetransportuj się za lasery i podejdź do ostatniej przeszkody. Spójrz w prawo. Widzisz tę lukę? Wskocz na szafkę, a z niej złap się krawędzi. Teraz już tylko przesuń się i przejdź przez drzwi. Po krótkiej animacji czeka kolejny pokój.
Przeczołgaj się pod pierwszymi laserami. Przejdź w prawo. Włącz tryb podkradania (L2) i przy ścianie wduś X, żeby się do niej przykleić. Prześlizgnij się obok lasera i idź, aż do strażnika (ciągle skradając się). Wykończ go i przejdź przez drzwi, których pilnował. W pokoju z Mona Lisą przesuń małą szafę, która stoi w rogu. Dzięki temu Lara poczuje się silniejsza. Teraz podejdź do szafki stojącej na środku i przesuń ją w stronę obrazu Mona Lisy. Teraz będziesz musiał działać dość szybko. Obok małej szafki jest czytnik kart, którym wyłącza się lasery wokół obrazu. Zrób to i wskocz na dużą szafkę. Wyskocz i złap się półki nad obrazem. Wciągnij się i wczołgaj do szybu wentylacyjnego. Przyj przed siebie, aż do długiej drabiny. Wdrap się na górę i rozwal kratkę. Załatw strażnika i wyjdź na dach. Skręć w prawo. Wejdź na białą szafę, a z niej na rurę. Podskocz i złap się krawędzi. Przyj na prawo (możesz się podciągać), aż dotrzesz do liny. Po niej przedostaniesz się na drugą stronę. Po rynnie zejdź niżej i wejdź do budynku przez otwarte okno. Rozwal strażnika i zabierz mu klucz. Wyjdź na zewnątrz przez okno i wskocz na rynnę. Wdrap się wyżej i skręć w prawo. Przeskocz przez małe ogrodzenie i zasuwaj po dachu. Przejdź przez drzwi w siatce, wskocz na generator i wczołgaj się do szybu. Zejdź niżej i biegnij przed siebie. Po ściemnieniu znowu przed siebie i na dół do magazynu. Wyjdź (po prawej jest strażnik) i biegnij korytarzem. Wejdź do pierwszego pomieszczenia. Zwróć uwagę na zamkniętą szafkę. Wyjdź i skieruj się do kolejnego pokoju. Zabij strażnika i skorzystaj z komputera po lewej. Przybliż kamerę na komputer. Do monitora będzie przyklejona kartka z liczbą: 14639. Wyjdź i skręć w prawo. Na końcu korytarza są drzwi otwierane tym kodem. Wejdź do biura i obszukaj je. W biurku znajdziesz kartę. Podejdź do obrazu, a usłyszysz kilka informacji. Wyjdź i pobiegnij na drugi koniec korytarza. Otwórz kartą drzwi i zejdź na dół. Przez korytarz i w prawo. Rozwal strażnika, kartą otwórz drzwi i przejdź przez nie. Przed siebie i w prawo przez drzwi. Na dół do piwnicy i do oświetlonego pomieszczenia. Przejdź przez duże metalowe drzwi.

The Archeological Dig

Biegnij przed siebie. Z budki wyjdzie strażnik. Załatw go i wejdź do środka. Przesuń dźwignię, aby włączyć generator. Wyjdź i biegnij dalej. Kolejny strażnik do wykończenia, a kilka kroków dalej następny pokój. Radzę zasejwować przed wejściem do środka. Na własnej skórze przekonałem się o malutkim błędzie, który pozostawili autorzy, specjalnie dla graczy. Otóż, kiedy zamkną się drzwi istnieje duże prawdopodobieństwo, że już nie wyjdziesz. Najlepiej szybko wbiegnij do środka, złap faks i wróć na zewnątrz. Rozwal strażnika i przejdź tam, gdzie stał. Skorzystaj z dużych niebieskich wrót. Za nimi znajdziesz komputer kontrolujący sonar. Odnajdź symbol, który wygląda, jak głowa z nogami i złap wydruk. Wyjdź i kieruj się z powrotem wzdłuż siatki. Zejdź po drabinie. W prawo i kolejną drabiną niżej. Zrób kilka kroków i wdrap się wyżej. Przeskocz na drugą stronę i niżej. Zabij strażnika i zeskocz na ziemię. Wejdź na drabinę po lewej i na górę po ścianie. Spójrz na prawo. Widzisz tę ruchomą patelnię? Musisz się tam przedostać. Podskocz i złap się stropu. Szybko przetransportuj się na drugą stronę. Wejdź wyżej. Wduś czerwony przycisk, aby obniżyć windę. Przeskocz przez barierkę tak, aby na niej wylądować. Podejdź do patelni. Otwórz notatnik na ostatniej stronie i zapamiętaj ustawienie symboli. Patrząc od środka będą to: „drzewo", okrąg z kropką w środku, chudy człowiek stojący na głowie i położony księżyc. Za każdym razem, jak ustawisz jakiś symbol pobiegnij w prawo i przesuń odpowiadającą mu dźwignie, aby zatrzymać go w miejscu. Kiedy już ustawisz wszystkie symbole otworzą się wrota powyżej. Z windy przeskocz na głaz, a z niego wdrap się wyżej. Przejdź do wrót i wskocz do środka.

Tomb of Ancients

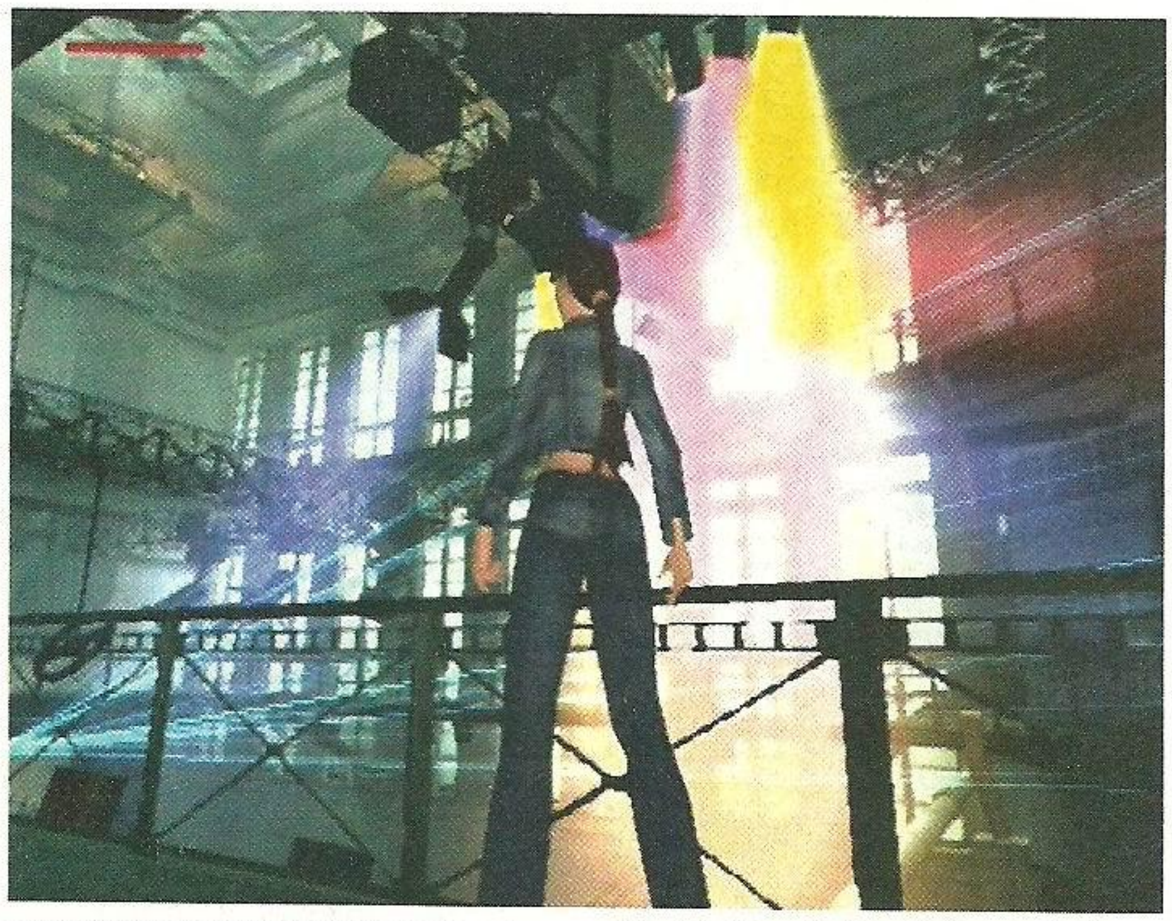
Hehe, jest coraz ciekawiej. W końcu jakieś ruiny z prawdziwego zdarzenia. Przebiegnij kilka kroków i delikatnie zeskocz na deskę, a z niej na ziemię. Kiedy dotrzesz do olbrzymiego pomieszczenia zobaczysz krótką animację. Zejdź niżej po ścianie. Uważaj na nietoperze. Przeskocz na pal wystający ze ściany, a z niego do dziury w ścianie. Skorzystaj z dziury w podłodze i delikatnie zejdź niżej. Przeskocz na drugą stronę rozwalonego mostu i złap bandaże. Wróć na krawędź i spójrz w prawo. Widzisz tę jedyną podstawę, na której nie znajduje się pomnik? Musisz tam doskoczyć. Wiem, że to trudne, ale wystarczy, że dobrze się ustawisz i powinieneś dolecieć. Podciągnij się i przeskocz do pomnika po lewej. Zwisając przesuń się na drugą stronę i zeskocz. Poniżej widzisz wystająca ciemniejszą skałę. Zeskocz tam. Po lewej jest ściana, po której możesz się przemieszczać. Przesuń się po niej w lewo i zejdź niżej. Przeskocz na pal wystający ze ściany i przesuń dźwignię. To spowoduje, że ze ściany wysuną się kamienne bloki. Przeskakując po nich dotrzesz na ziemię. Olej pana z mieczem i pobiegnij do dziury w ścianie. Wczołgaj się do środka i przesuń dźwignię. To zmieni ułożenie bloków. Wybiegnij i znajdź najniżej położony blok. Wejdź na niego i skacz po kładkach, aż dotrzesz na samą górę. Tu wdrap się do wnęki i przesuń dźwignię. To spowoduje, że otworzy się zapadnia na samym dole. Wróć na ziemię i wskocz do dziury. Biegnij korytarzem i otwórz drzwi z kopa (poprawisz tym siłę Lary). Złap shotguna i pędź dalej. Przejdź przez drzwi. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu wrota zamkną się za Tobą. Pociągnij za dźwignię po prawej i szybko biegnij na koniec pomieszczenia, ponieważ drzwi zamykają się po około pięciu sekund. Oczywiście uważaj na zatrute strzałki i kolce.

The Hall of Seasons

OK, przed tobą najdłuższy quest w całej grze. I jeden z trudniejszych. Wbiegnij na środek lokacji i zapamiętaj to miejsce. Na środku jest złoty okrąg podzielony na cztery części. Wejdź na tą z rysunkiem fal (po lewej, bliżej wejścia). Otworzą się trzy drzwi. Wejdź w tej po lewej (najbliżej wejścia) i pociągnij za dźwignię. Przejdź pod metalową bramą i skręć w lewo. Skorzystaj z metalowych drzwi.

Neptune's Hall

Olej ognistego demona, ale uważaj na jego



pociski. Zbierz amunicję i wbiegnij do małego korytarza z fontanną na końcu. Wskocz do wody i popłyń w dół. W dużym pomieszczeniu sprawdź okolicę z wyskakującymi ostrzami. Jest tam dźwignią, którą musisz przesunąć. Kiedy tego dokonasz wypłyń na powierzchnię i pobiegnij do głównego pomieszczenia. Wskocz do wody i zanurkuj. W jednej ze ścian przy dnie odnajdziesz dziurę, a w niej dźwignię. Wiesz, co zrobić. Wypłyń na powierzchnię i podpłyń do głowy Neptuna. Wyjdź przez drzwi nad nim. Złap apteczkę i wróć do wody. W przejściu po lewej znajdziesz amunicję, a po prawej tunel z wodą, do którego musisz wskoczyć. Płyń przed siebie. Zgarnij apteczkę i skieruj się niżej. Złap apteczkę i przepłyń przez dziurę w kratach. Zaczerpnij powietrza i zanurkuj. Płyń przed siebie i unikaj kolców. Kiedy już je pokonasz skręć w prawo i łyknij trochę tlenu. Nurkuj i przed siebie. W okrągłym pomieszczeniu złap niebieski kryształ i przesuń dźwignię znajdującą się poniżej. Wypłyń na powierzchnię, przepłyń pod głową Neptuna, po czym wynurz się w pierwszym pomieszczeniu. Wróć do Hall of Seasons i stań na tej części okręgu, która przedstawia wiatr (poskręcane linie). Wybierz drzwi po prawej. Przesuń dźwignię i pobiegnij do wrót prowadzących do...

The Breath of Hades

Skręć w prawo. Przesuń ścianę, złap amunicję i przesuń dźwignię. Wiesz, co musisz zrobić – przeskoczyć po tych ruchomych palach na drugą stronę. Za dużo Ci tu nie pomogę – wszystko masz przed sobą. Bądź ostrożny, używaj wolnego chodzenia, aby przypadkiem nie zsunąć się ze słupa. To tak naprawdę nie jest takie trudne. Aha, staraj się raczej przeskakiwać nie na najbliższy słup, tylko na dalszy. Nie powinno Ci to zająć dłużej niż dwie minuty. Złap klejnot i wróć tą samą drogą do Hall of Seasons.

Tu stań na tej części okręgu, która przedstawia gwiazdę. Wybierz drzwi po prawej. Przesuń dźwignię i pobiegnij do wrót prowadzących do...

The Sanctuary of Flame

Tu również za dużo Ci nie pomogę. Po prostu skacząc po platformach musisz dostać się na drugą stronę uważając na ogień (wszystko masz jak na dłoni). Zabierz amulet i wróć na dół. Poczekaj, aż pojawią się platformy i korzystając z nich przedostań się z powrotem do Hall of Seasons. Stań na ostatniej części okręgu i wybierz środkowe drzwi. Przesuń dźwignię i pobiegnij do wrót prowadzących do...

Wrath of The Beast

Pierwsza rzecz – nie idź przed siebie, tylko w lewo. Zeskocz i przyj przed siebie. Droga jest dość prosta, ale uważaj na dwie rzeczy. Raz, nie wskakuj na małe skały – zazwyczaj odpadają. Dwa, kiedy podłoże zacznie się trząść jest to znak dla Ciebie, aby natychmiast stamtąd uskoczyć. Zazwyczaj uda Ci się jeszcze dolecieć i złapać kolejnej skały. Wskocz na mały mostek, przebiegnij po nim szybko i wyskocz do następnej skały. Przylep się do ściany i przyj przed siebie. Przebiegnij szybko i wskocz na środkową półkę. Z niej szybko na następną! Tu również się nie zatrzymuj, tylko szybko przeskocz na następną. Na schodach będziesz już bezpieczny. Tu już z miejsca przeskocz dalej i nie zatrzymując się na kolejną stabilną półkę. Wdrap się wyżej. Szybko, jeszcze troszeczkę wyżej i już powinieneś być na właściwej drodze. Szybko przebiegnij po kładce, a kiedy zacznie się zapadać – wyskocz w przód. Złap amulet i zaobserwuj, co się stanie. Możesz walczyć z trzema wojownikami, ale jest to bardzo trudne, raczej staraj się ich unikać. Kiedy Larę ogarną płomienie podbiegnij do jednego z dwóch wodospadów. Wszystko, co musisz zrobić, to przesunąć dwie dźwignie po obu stronach pomieszczenia, aby otworzyć drzwi.

The Hall of Seasons

Pobiegnij do otwartych drzwi i umieść cztery kamienie pod obrazami. Teraz wejdź do Wrath of The Beast, tylko, że złymi drzwiami. Pociągnij za dźwignię, a Lara wpadnie w pułapkę (buhahahaha). Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do drzwi, naprzeciwko których znajduje się metalowa płyta. Przejdź przez nie i zbiegnij na dół. W pomieszczeniu będziesz musiał przekręcić cztery zawory. Pierwszy jest zaraz po lewej od wejścia. Zejdź na sam dół. Przy centralnej części jest drabina. Wejdź na górę i odnajdź zawieszony poziomo łańcuch. Doskocz do niego i przenieś się na drugą stronę. Wdrap się na górę i odskocz w tył, aby znaleźć się na platformie. Wejdź wyżej i przekręć drugi zawór. Przeskocz na kładkę otaczająca generator i znajdź kolejny łańcuch. Na jego drugim końcu jest drabina i trzeci zawór do przekręcenia. Wróć po łańcuchu na kładkę otaczająca generator i zeskocz na tą poniżej. Przekręć ostatni zawór. Musisz wrócić do Hall of Seasons. Wyjdź z tego pomieszczenia tą samą drogą, którą tu przybyłeś i w korytarzu znajdź metalową windę. Pociągnij za sznur, aby wrócić na samą górę. Wejdź na rozwaloną część ściany i przeskocz na ruchomą platformę. Przeskakuj, aż dotrzesz na sam szczyt. Podskocz i wdrap się na okrągłą kładkę. Przejdź po niej i przeskocz na stały grunt. Pobiegnij na schody (olej szkielety) i wdrap się na górę. Biegnij przed siebie, aż skończy się droga. Po lewej jest ściana, na która możesz się wspiąć. Przejdź na prawo i pociągnij za dźwignię. Otworzą się drzwi za schodami poniżej – idź tam. Przesuń ścianę po prawej (Lara powie, że jest silniejsza) i złap apteczkę. Wróć do dźwigni, która przed chwilą przesunąłeś. Wdrap się wyżej. Kiedy Lara zawiśnie i odwróci się od ściany od razu skieruj się na lewo. Spróbuj dotrzeć do małej półki skalnej, aby trochę na niej odpocząć. Teraz pędź na drugą stronę i kiedy „ścieżka zdrowia" się skończy Lara powinna złapać się szarej ściany i wdrapać wyżej. Na samej górze przesuń się w lewo. W ten sposób dotrzesz do małego pomieszczenia. Przejdź przez wrota.

Boss – Czerwony Duch

Pierwsza rzecz, nie daj się dotknąć duchowi. Unikaj go za wszelką cenę. Najpierw przebiegnij się po obrzeżach pomieszczenia i pozbieraj dobra (shotgun!). Wyciągnij pistolet i strzelaj w ducha tak długo, aż przestanie się ruszać. Widzisz te niebieskie światło na jednym z pomników? Złap je, a otworzą się drzwi po prawej. Przebiegnij przez nie, a walka się skończy. Przejdź kilka kroków, aby dostać się z powrotem do...

Tomb of Ancients

Zobaczysz, że korytarz napełnia się wodą. Płyń w górę, aż dotrzesz do głównego pomieszczenia. Pamiętasz, którędy się tutaj dostałeś? Popłyń tam, a dostaniesz się do...

The Archeological Dig

Biegnij przed siebie. Wskocz na pudło, a z niego przez płot. Skręć w prawo.

Galleries Under Siege

Na górę po schodach. Rozwal gościa i obejrzyj film. Wdrap się wyżej i przejdź przez drzwi. Rozwal żołnierza i złap jego broń. Musisz założyć maskę gazową. Widziałeś takie w białej szafce w jednym z pokoi. Wbiegnij do lokacji, gdzie wcześniej unikałeś laserów (czyli prosto przed siebie) i szybko załatw kolejnego żołnierza. W korytarzu następnego i jeszcze jednego przy schodach. Wejdź na górę i znowu rozstrzelaj napastnika. Wejdź do pierwszego pomieszczenia i przejdź przez szklane drzwi. Otwórz szafkę i wyciągnij maskę. Lara powie, że może teraz szybciej biegać. Załóż maskę, zielony pasek pokazuje ile jeszcze zostało powietrza. Wróć po schodach na dół. Załatw trzech żołnierzy i przejdź przez drzwi po lewej. Załatw kolejnego żołnierza i znowu w lewo. Zejdź po schodach (żołnierz) i przejdź do głównego pomieszczenia. Obejrzyj bardzo ciekawy film.

Von Croy's Apartment

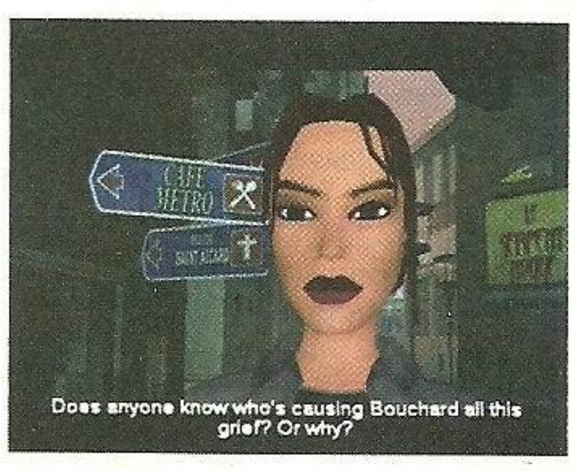
Uwaga, na tym poziomie można znaleźć ogromną liczbę przedmiotów. W każdym pomieszczeniu znajdziesz amunicję i apteczkę. Warto zatem dobrze poszukać. Podnieś laskę i przejdź w prawo. Zbierz amunicję i pistolet. Po chwili wejdzie sobie nieproszony gość („czyściciel"), który po kilku seriach powinien sobie wyjść. Podjedź do komputera, a Lara wyciągnie kilka informacji. Przejdź za schody i otwórz drzwi. Lara powie, że czuje się silniejsza. Wbiegnij na górę. W łazience zbierz kilka rzeczy i przejdź do sypialni. Podjedź do biurka, a usłyszysz kilka nowych informacji. Zejdź po schodach i wyjdź z apartamentu. Przejdź przez czerwone drzwi i zbierz dobra. Wróć i przejdź przez otwarte drzwi po prawej. Zbierz magazynki. Przez ścianę wpadnie nasz czyściciel. Wlep mu kilka magazynków. Przejdź przez dziurę i złap jego broń. Wyjdź na korytarz i przeskocz lasery (najlepiej skok w tył). Za rogiem zobaczysz eksplozje. Przejdź w prawo i przeskocz na pozostały w całości fragment schodów, a z niego już na sam dół. Złap magazynki i apteczkę. Wejdź po schodach z powrotem na górę. Kiedy przejdziesz kilka kroków przez korytarz, lasery uaktywnią się i nie będzie drogi odwrotu. Biegnij przez korytarz, ale uważaj na czyściciela. Najpierw schowaj się we wnęce po lewej, później po prawej. Poczekaj, aż wyłączą się lasery, przeskocz do drzwi po lewej i znowu do tych po prawej. Zasejwuj, wyskocz i rozwal gościa!

The Monstrum Crimescene

Ach, Praga. Kolejne ciemne i zimne miasto! Podbiegnij do czerwonego auta i pogadaj z reporterem. Za nim znajduje się mała alejka. Załatw gościa, który się tam kręci i zgarnij jego młotek. Wróć na plac. Przebiegnij, aż do alejki po drugiej stronie. Zabij gościa i sprawdź okolicę. Na ziemi powinieneś zobaczyć kraty. Podnieś je i zeskocz. Biegnij przed siebie i w prawo. Wejdź przez dziurę w ścianie i przejdź przez korytarz na szczycie schodów. Po rozmowie wyjdź przed drewniane drzwi. Znajdziesz się w dużej lokacji. Po prawej są schody – użyj ich. Przebiegnij się i przesuń szafkę (Lara stanie się silniejsza). Wskocz na kładkę powyżej, a z niej na tą po lewej. Pociągnij za łańcuch (poniżej odkryje się apteczka, jak chcesz, to wróć po nią). Przeskocz na drugą stronę i pociągnij za kolejny łańcuch, aż zobaczysz krótką animację. Zajdź na dół i podejdź do zegara. Przekręć wskazówkę na godzinę trzecią, a otworzy się nowe przejście. Zejdź na dół. Przed biurkiem leży kartka z kodem: 31597. Wklep go koło obrazu za biurkiem. Złap przedmiot i wróć do małego pokoju, gdzie zostawiłeś kolegę. Wyjdź na korytarz i podejdź do białych drzwi. Przeszukaj ciało i wyciągnij kluczyki. Zejdź ze schodów i kluczami otwórz czerwone drzwi. Na powierzchni pogadaj z reporterem.

The Strahov Fortress

Biegnij przed siebie, aż do kontenera. Złap apteczkę, wyjdź i przejdź w lewo. Po animacji wskocz na najbliższy kontener, a z niego na dwa po lewej. Przejdź przed siebie. Widzisz klimatyzator? Rozbiegnij się, wyskocz, złap za krawędz i podciągnij się. Z rozbiegu przeskocz na platformę po prawej. Musisz być cicho, więc poruszaj się z włączonym skradaniem. Przejdź na drugą stronę, zejdź po drabinie i po kilkunastu krokach wejdź wyżej. Przejdź przez drzwi po prawej. Kartą otwórz metalowe wrota i załatw dwóch żołnierzy. Wejdź na drabinę zaraz na prawo od wejścia (u góry stoi strażnik). Złap spluwę i przesuń dźwignie. Wyjdź i wejdź na długą drabinę po drugiej stronie. Przedostań się do budki i obejrzyj animację. Zejdź na sam dół i przejdź przez zielone drzwi. Przejdź w prawo, aż Lara powie, że może się wspiąć po rurce. Pudła pod rurkę nazwijmy sobie piramidą. Podsuń pudło po lewej do piramidy. Po czym te po prawej do ogrodzenia i do piramidy. Wejdź na nie i przesuń skrzynkę przed sobą do przodu. Wejdź na nią i przysuń do siebie najwyższą skrzynkę. Obejdź skrzynki (nie górą, bo Lara umrze!) i dosuń najwyższą skrzynkę do ogrodzenia. Teraz, kiedy Lara jest silniejsza znajdź dwa pudła (jedno na drugim) i przesuń je do siebie. Wskocz na nie i na klimatyzator. Nad nim jest zawór – zakręć go. W ten sposób odetniesz dopływ pary i będziesz mógł spokojnie przejść po rurce nad ogrodzeniem (użyj trójkąta, aby podciągnąć nogi). Po drugiej stronie zabij psa i wejdź po drabinie na górę. Przesuń



dźwignię i złap się poziomego słupa. Wejdź na niego i przejdź tam, gdzie szyb został przerwany. Wejdź do środka i przyj przed siebie. Zeskocz niżej i obejrzyj scenkę. Czołgaj się dalej i rozwal strażnika. Przy zwłokach znajdziesz kartę. Strzel w czerwoną butlę i zobacz, co się stanie. Wejdź do pomieszczenia i po schodach do drzwi. Użyj karty, aby je otworzyć. Wejdź do środka i rozwal trzech strażników. Wduś przycisk na panelu i obejrzyj animację. Czas, aby pokonać te lasery. Widzisz pudło po lewej? Z niego skokiem w tył pokonasz pierwsze z laserów. Kolejne pudło po lewej, tym razem tak zwany 'skok w bok'. Ostatnie lasery są łatwe do pokonania (skok do tyłu). Przejdź przez zielone drzwi otwierane kartą.

The Bio-research Facility
Idź przed siebie, aż do fontanny. Pogadaj z ogrodnikiem. Po dialogu podejdź do fontanny. Z jednej głowy nie leci woda. Pociągnij za nią. Pobiegnij do otwartego przejścia. Wejdź na górę i przesuń przełącznik – to spowoduje, że otworzą się drzwi na drugim końcu ogrodu. Biegnij tam i wduś żółty przycisk. Zaatakuje Cię nowy rodzaj przeciwnika. Biegnij po prawej i po schodach na górę. Złap amunicję i rozwal robaki. Teraz schodami na górę, na drugią stronę. Tu to samo. Po walce odnajdź rurę zawieszoną mniej więcej po środku. Zwisając przedostań się wyżej i przekręć dwa zawory. Otworzysz nowe przejście – skieruj się tam. Wpadniesz do wody. Wypłyń i przejdź do następnego pomieszczenia. Ustaw się równo do drabinki, zjedź trochę po pochyłej, odbij i złap za szczebel tak, aby nie wpaść do wody. Przejdź przez korytarz i wykończ przeciwnika. Staraj się nie wpadać do wody. Na prawo, przez dziurę i na górę. Zbierz dobra i z powrotem na sam dół. Przeskocz na rurę i przekręć zawór. Wróć na górę, przeskocz dziurę i przyklej się do ściany. Przejdź do rury, a po niej na górę i w lewo. Podciągnij się na platformę. Z rozbiegu doskocz do następnej platformy i złap się za barierkę. Zejdź niżej i wduś przycisk przy drzwiach. Zejdź na dół i pędź na lewo po schodach. Przesuń stół i przyjrzyj się planszy z dużym, czerwonym iksem. Patrząc od lewej przekręć zawory: pierwszy, drugi i czwarty. Przesuń dźwignię i przejdź przez otwarte drzwi. Leć na prawo i rozwal gościa. Weź jego kartę. Przebiegnij na środek i po drabinie na górę. Na lewo i po schodach na górę. Skacząc po platformach przedostań się na kładkę po drugiej stronie. Pobiegnij do gościa, którego widziałeś po drugiej stronie drzwi i rozwal go. Pobiegnij dalej i przeskocz przez dziurę. Złap apteczkę – Lara powie, że jest silniejsza. Pobiegnij do dużej przepaści i przeskocz ją. Biegnij, aż dotrzesz do bluszczu. Wdrap się wyżej i obejrzyj scenkę. Zabierz kartę i wróć do dużej przepaści. Tutaj zeskocz niżej (zabiera to trochę energii) i rozwal ostatniego gościa. Zabierz jego kartę i idź do przejścia z trzema czytnikami kart. Chyba wiesz, co zrobić. Przejdź po kładce na drugą stronę pomieszczenia i wduś żółty guzik. Przejdź do bliźniaczego pomieszczenia.

The Sanitarium
Oto i nasz debiutant. Zeskocz niżej. Teraz będziesz musiał się trochę nagimnastykować. Wejdź do szybu, złap się krawędzi, puść i złap tej poniżej. I tak ciągle, aż znajdziesz się przy klapie na ziemi. Otwórz ją i zeskocz niżej. Zejdź po dwóch drabinach i przeskocz na kładkę przed Tobą (trochę powyżej). Przejdź przez drzwi i zabij potwora. Biegnij, aż zobaczysz scenkę. Kolejny dziwoląg do eliminacji. Wejdź do celi i pogadaj z gościem. Wyjdź i podejdź do bramy po prawej. Po animacji wpisz: 06289. Teraz cały czas przed siebie. W kafeterii zbierz kilka przedmiotów i zapamiętaj numer - jest koło drzwi. W końcu dotrzesz do prosektorium. Zabierz kartę od martwego naukowca. Wróć do kafeterii. Po prawej są drzwi na kartę. Leć na górę, przeskocz dziurę i wpisz kod: 38471. Zeskocz na dół i leć do otwartych drzwi. Po animacji rozwal gościa i kratę. Wejdź do środka i przyj przed siebie. Wylądujesz w laboratorium. Wywal kolejną kratę i przejdź kilka kroków. Znowu animacja. Rozwal butle, wskocz na górę i przesuń dźwignię. Przeczołgaj się pod wiatrakiem i znowu właź do szybu. W prawo...

Maximum Containment Area
Biegnij przed siebie, a na końcu w prawo. Po wizji wróć do recepcji i wpisz kod: 17068. Wróć tam, gdzie miałeś wizję i zbierz kartę. Wyjdź i skręć w lewo. Użyj karty. Skręć w prawo i ciągle przed siebie, aż dotrzesz do drzwi, które otworzysz kartą. Po animacji nastąpi walka z bossem.

Boss – Best
Zasady są proste. Unikaj ataków i faszeruj bestię ołowiem. Po chwili powinna paść, ale po kilku sekundach wstanie i ucieknie przez szyb, po czym zaatakuje z innej strony. Wykorzystaj ten czas, aby pozbierać przedmioty. Po walce pociągnij za dźwignię.

Aquatic Research Area
Wduś żółty przycisk. Musisz być ostrożny, w tym pomieszczeniu są dwie automatyczne spluwy. Skręć w lewo i zeskocz. Czołgając się podejdź do pudła obok karabinu. Postaraj się przeskoczyć za pudła, aby drugie działko nie zaczęło strzelać. Przekręć zawór – teraz Lara powinna być bezpieczna. Wdrap się na rurkę, a z niej po krawędzi na drugą stronę. Schody i żółty przycisk. Przejdź przez drzwi obok kamery, wyciągnij spluwę i rozwal zbiorniki. Na dół, użyj przycisku, przejdź przez drzwi i skorzystaj z drabiny. Na górę po schodach i na prawo. Do wody, do okna i na lewo. Wduś przycisk i przepłyń do następnego pomieszczenia. Wypłyń i wduś przycisk. Wróć do głównego pomieszczenia i przejdź przez otwarte drzwi. Korytarz i żółty przycisk. Znowu przycisk i kamera. Sprawdź pokój i idź na drugą stronę. Wduś przycisk i wejdź do windy. Zjedź o piętro niżej. Na dół po schodach. Wduś przycisk, aby przywrócić zasilanie. Windą na górę. Schody na prawo. Usuń z drogi, co trzeba i wduś przycisk. Wstaw kubeł do pokoju i ustaw go pod rynną. Przesuń dźwignię. Odstaw kubeł na miejsce. Wduś przycisk. Lara stanie się silniejsza. Znowu tam, gdzie wskoczyłeś do wody. Po schodach i drabinie na górę. Wduś dwa przyciski. Wyjdź i schodami na dół. Wdrap się na rurę, a potem na następną. Na górze zwinna, jak małpka Lara powinna dać sobie radę i przedostać się na drugą stronę. Wduś przycisk i wskocz na windę. Wejdź do pomieszczenia, wduś przycisk i wyjdź drugimi drzwiami. Sprawdź okolicę i wduś przycisk. Wyjdź i wskocz do wody. Wduś pierwszy przycisk, wpłyń w tunel i wypłyń. Wduś przycisk i wróć do głównego pomieszczenia. Skorzystaj z nowo otwartych drzwi.

Vault of Trophies
Unikając kolców płyń przed siebie. Skręć w lewo, niżej, po czym w prawo. Wypłyń i zaczerpnij świeżego powietrza. Płyń dalej przed siebie i przesuń ścianę. Skieruj się w stronę obrazu, popchnij ścianę i wypłyń. Pociągnij za łańcuchy pomników z wypisanymi nazwami: Vasiley i Limoux. Wypłyń, biegnij cały czas przed siebie, a później na górę. Skocz na drugą platformę od lewej, potem na tą po prawej. Na samym końcu zostanie już tylko jedna, ale nie wytrzyma długo. Szybko przeskocz na stały grunt. Teraz już spokojnie przedostań się na drugą stronę. Przy palenisku pociągnij za dźwignię (Lara to już prawdziwa Strongwomen). Unikaj przeciwników i przedostań się na drugą stronę pokoju. Pociągnij za łańcuch i wejdź na ścianę. Kiedy będziesz mógł daj odpocząć Larze, po czym znowu skocz i skieruj się na lewo. Spadnij przy klatce. Wróć na dół i złap obraz. Przejdź przez drzwi i wskocz do wody. Teraz będzie tylko jedna droga. W dużej lokacji popłyń w górę i...

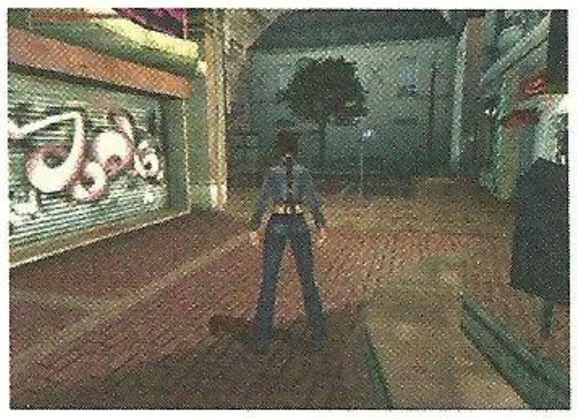
Boss - Ugly
Wyciągnij broń i strzelaj prosto w twarz (in your face!) z wciśniętym kwadratem. Po chwili cel powinien się zmienić w mackę plującą kwasem. Znowu w twarz, znowu w mackę, itd. Macki mogę być zniszczone tylko w momencie rzygania żrącą mazią. Kiedy zanihilujesz wszystkie, przeciwnik zmieni się w latającą pokrakę. Teraz wystarczy tylko ładować ołów bez opamiętania.

Last Domain
Najpierw na prawo i przeskok w bezpieczne miejsce. Znowu wyprawa, z którą sam sobie poradzisz (wiesz, co zrobić na końcu!). Odwróć się, przeskocz na most i wróć do głównego pomieszczenia. Wejdź do otwartego pomieszczenia i zgarnij dobra. Na końcu dużej lokacji jest guzik otwierający drzwi, które po pewnym czasie zamykają się. Wiesz, co robić. Dalej - przeskocz na pierwszą platformę, a niej do drabiny po lewej. Wdrap się na górę i przeskocz przez dziurę w moście. Przeskocz na druga stronę i wduś przycisk. Zeskocz na platformę poniżej i przedostań się w stronę drzwi. Ujrzysz coś ciekawego...

Eckhardt's Lab
Idź przed siebie. Po lewej jest wystająca krawędź – doskocz do niej. Teraz nie powinieneś mieć większych problemów z wydostaniem się stąd. Nie wskakuj do wody! Wdrap się na górę po schodach, tam znajdziesz pierwszą fiolkę. Pociągnij za dźwignię i użyj drabiny po prawej. Skieruj się w lewo i zbierz dobra. Znowu drabina. Przeskocz na klatkę, złap fiolkę i wydostań się na zewnątrz. Wejdź na dach klatki, a woda nic Ci nie zrobi. Poszukaj szybu - w nim znajdziesz ostatnią fiolkę. Wdrap się po ścianie i przedostań na drugą stronę. Pierwszą fiolkę wsadź przy drewnianej strukturze, po czym skorzystaj z drabiny. Umieść fiolkę na swoim miejscu i wróć na ziemię. Ostatnią probówkę umieść obok zbiornika z wrzącą wodą. Wskocz do niej i złap kryształ. Przejdź przez drzwi po prawej. Zasejwuj...

Boss - Eckhardt
Oponent ma dwa ataki. Elektryczne wyładowania i płomienie, które rozpyla po okolicy. Uskakuj lub chodź na boki. Nie marnuj jeszcze amunicji – nie można go zranić (taki z niego zimny drań!). W końcu zatoczy okrąg i przywoła dziwne stworzenia. Kiedy zaczną się przegrupowywać, zacznij strzelać, po czym podbiegnij, a Lara uderzy go nożem. Powtórz to trzy razy, a będzie skończony.

Boss – Karal
Podbiegnij do ciała Eckhardta i weź jego dłoń. Spuść drabinę i wejdź wyżej. Unikaj ataków oponenta. Przebiegnij po kładce do drugiej drabiny. Potem będzie jeszcze jedna. Biegnij po ścieżce, aż dotrzesz do Sleepera. W ten sposób pokonasz wroga. Gratulacje!



POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Nokia w USA zbiera już zamówienia na N-Gage w potężnych sieciach handlowych. A my tymczasem - jak zwykle - gramy na GameBoyu Advance. I dobrze nam z tym. [Gulash & Marcellus]

Potter na miotle

▶ Piąta część przygód Harry Pottera – „Harry Potter and Order of Phoenix" ukazała się w tej części świata, która posługuje się mową anglosasów w lipcu. Jednak na Polską premierę książki przyjdzie jeszcze długo poczekać – podobno aż do stycznia 2004! Ale być może czas oczekiwania umili Wam nowa gra, która ukaże się już tej jesieni – Harry Potter: Quidditch World Cup. Jak sam tytuł wskazuje gra będzie traktowała o ulubionej dyscyplinie sportu w magicznym środowisku Harrego – Qudditchu. Gracz poprowadzi drużynę jednego z domów szkoły magii Hogwart, a następnie, wraz ze wzrostem umiejętności, przejdzie do zawodowych rozgrywek. Nic więcej póki co nie wiadomo, ale mamy nadzieję, że Harry Potter: Quidditch World Cup będzie obsługiwał linka – nauczyciele w Waszej szkole na pewno też to docenią...

Jak rozpętałem II wojnę światową według...

▶ Kaprala Jacka Murphy'ego. Jesienią na GBA pojawi się, druga po Medal of Honor: Underground, część tej serii zatytułowana Medal of Honor: Infiltrator. Kapral Murphy w pięciu misjach rozprawi się z Nazistami – będzie sabotował ich działania, zabijał i porywał. W dziele zniszczenia pomocne będzie uzbrojenie: od pistoletów i karabinów, przez broń automatyczną, do granatów i bazook. Murphy będzie zasuwał jak normalny żołnierz – na piechotę, ale wsiądzie także do czołgu, a niektóre misję będą wymagały przebrania.
Jednak, w przeciwieństwie do Medal of Honor: Underground, Infiltrator nie będzie strzelanką z perspektywy pierwszej osoby. To klasyczna, staroszkolna strzelanka z widokiem z góry (jak Commando z NES'a), a momentami zabawa w celowniczek przypominająca jako żywo Operation Wolf z NES'a. Powrót do korzeni? Na to wygląda i mamy nadzieję, że wyjdzie to grze na dobre.
MoH: Infiltrator umożliwi zabawę dwóm graczom za pomocą Link Cable, a po podłączeniu GBA do GameCube'a z włączonym Medal of Honor: Rising Sun na ekraniku kieszonsolki ukaże się pomocna w zabawie mapka.

■ Uff... nareszcie nie FPP. Przypomina trochę Cannon Fodder - prawda?

"What a piece of junk!"

▶ Właśnie tymi słowami określił słynnego Sokoła Millenium Luke Skywalker, gdy po raz pierwszy ujrzał najszybszy statek kosmiczny galaktyki w pierwszej części 'starej' trylogii Gwiezdnych Wojen. Mamy nadzieję (choć zupełnie bezpodstawną), że nie będziemy musieli powtórzyć tej kwestii przy okazji recenzji najnowszej gry THQ – Star Wars: Flight of the Falcon, która ukaże się jeszcze tego lata.
Gracz siądzie za sterami Millenium Falcona i w czternastu misjach zmierzy się z siłami Imperium Galaktycznego w postaci niezliczonej ilości Tie Fighterów i innych pojazdów. Zapowiedziano misje na Yavinie (Star Wars: Epizod IV) i Endorze (Star Wars: Epizod VI), a gra ma być szybka i naładowana akcją.

Naszło mi, kopłem no i weszło!

▶ FIFA 2004 zmierza, jak co roku, na GBA. Nic póki co nie wiadomo, no, może oprócz tego, że gra będzie wykorzystywała połączenia GBA i GCN. Są też pierwsze screeny.

■ Fifa jak Fifa... A może by tak PES na GameBoya?

Rakietowa siła

▶ THQ przymierza się do wypuszczenia gry pod tytułem Rocket Power: Zero Grawity Zone. Według wydawcy ma to być gra bardzo zbliżona do Tony Hawka, ale jej głównym odbiorcą mają być dzieci. I to te dzieci, które oglądają kanał kreskówkowy Nickelodeon. Są jacyś w tym kraju... Nie widzę.
Produkcją Rockret Power zajmuje się japońska firma Altron, która współpracowała już z THQ przy okazji Virtua Tennis i Simpsons Road Rage. Czyli może być nieźle. Gracz dostanie w swe łapki trzy tryby gry, w tym najważniejszy – kariera. Będzie też multiplayer po linku dla czterech graczy. Co z tego będzie – przekonamy się już niedługo.

Legobioludki

▶ Znowu THQ – szefostwo tej firmy chyba założyło się z kimś o grubą forsę, kto wypuści najwięcej gier na GBA i trzeba przyznać, że idzie im nieźle. Oto kolejny produkt z fabryki THQ – Lego Bionicle czyli platformówko-strzelanka, która ukaże się już pod koniec tego miesiąca. Gracz przejmie kontrolę nad jednym z sześciu Toa i ma za zadanie przejść przez sześć Wahi w celu pokonania mrocznych sił Makuty i uwolnienia tym samym Matoran... Eeee... Nic nie rozumiem, może ktoś mi to wyjaśni? Plzzz... No dobra – chyba to rozkminiłem – sześć postaci (Toa), sześć poziomów (Wahi), jest też zły (Makuta) i są oczywiście dobrzy, pokrzywdzeni i potrzebujący pomocy (Matoran). Niezły jestem, nie?

Ładny kolor?

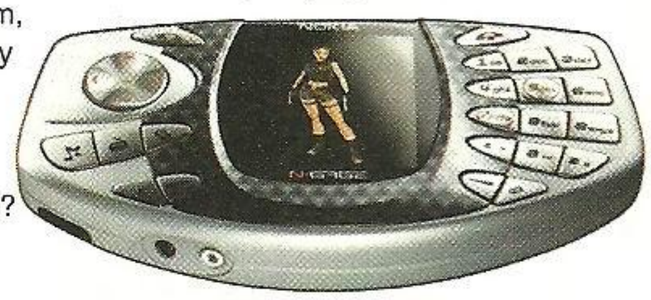
▶ W Japonii już niedługo pojawi się GBA SP w kolejnym kolorze – Mana Blue, a okazją do wydania SP w takim umaszczeniu jest zapowiadana na 29 sierpnia premiera erpega Sword of Mana od Square. Jedyną możliwością zdobycia tego modelu GBA SP jest zakupienie zestawu gra plus konsolka za cenę 18300 jenów (około 640 złotych). Jak być może wiecie podobna akcja miała miejsce w Japonii przy promocji Final Fantasy Tactics, gdzie z grą sprzedawano konsolkę w kolorze Pearl White i teraz to ubarwienie GBA SP jest prawdziwym rarytasem – zapewne podobnie będzie z Mana Blue. A tak przy okazji, słówko do wydawcy – możecie sobie darować te kolorowe konsolki i inne bajery – po prostu dajcie nam Final Fantasy Tactics! Już!

Niezbyt? No to, może ten...

▶ Piętnasty lipca 1983 to wyjątkowa data dla świata konsol – właśnie tego dnia, dwadzieścia lat temu, Nintendo wypuściło na japoński rynek konsolę o nazwie Family Computer, którą w kilka lat później, na rynku amerykańskim, przemianowano na Nintendo Entertainment System czyli NES. Aby uczcić tę rocznicę Nintendo przygotowało loterię, w której oprócz koszulek Namco, Square i Nintendo (t-shirt Famicom 20th Anniversary w liczbie zaledwie 3000 sztuk) do wygrania jest kieszonsolka GBA SP w kolorach oryginalnego japońskiego NES'a. Aby wygrać tą wyjątkową edycję konsoli (zaledwie 1000 sztuk) trzeba zakupić w Japonii jedną z następujących gier: Final Fantasy Crystal Chronicles (GCN), Tales of Fantasia (GBA), Tales of Symphonia (GCN), Sword of Mana (GBA), Mario Family Tour (GCN) albo Starfee 2 (GBA) i wysłać do Ninny kupon znajdujący się w pudełku. Japończycy szanują tradycję.

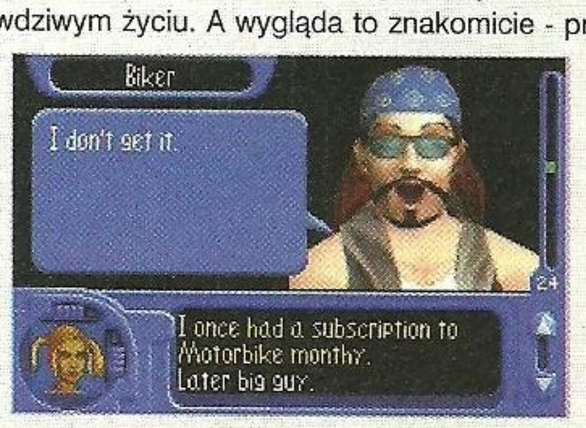
Można zamawiać

▶ Pod adresem [**http://www.n-gage.com/preorder**] można już złożyć zamówienie na Nokię N-Gage, której premiera według wszelkich znaków na ziemi i niebie powinna mieć miejsce się około 7 października. Wprawdzie jak na razie oferta skierowana jest do klientów z Ameryki Północnej, ale to niewielka przeszkoda, bo konsolofon będzie działał w trzech zakresach GSM 900/1800/1900. Nie będzie więc problemu z uruchomieniem go w jednej z polskich sieci komórkowych. Cena wynosi 300 dolarów bez jednego centa, konsolofon dostarczany jest tylko pod adresy w USA (proście „wujka z Ameryki"), a limit zamówień na osobę wynosi dwie sztuki. Są już znane ceny gier – Tomb Raider kosztuje niecałe 35 dolarów, podobnie Red Faction i Tony Hawk's. Tańsze są, na przykład, Pandemonium, Super Monkey Ball czy SonicN – niecałe 30. Macie ochotę?



The Sims: Bustin' Out

▶ EA szykuje na GBA Simsy! Interfejs zostanie zmieniony i dostosowany do maleńkiej konsolki (gracz bezpośrednio pokieruje ruchami jednego z simów), ale główne założenia gry pozostaną. Trzeba się myć, jeść, pracować i tak dalej - zupełnie jak w prawdziwym życiu. A wygląda to znakomicie - prawda?



Advance Wars 2

Z Advance Wars 2 jest podobnie, jak z kontynuacją Golden Sun. To znaczy, że autorzy specjalnie nie mieli zamiaru grzebać w mechanice gry, tylko dostarczyć nowe przygody/misje/poziomy.

▷ Z jednej strony to dobrze, bo dwuletnie już Advance Wars jest bez wątpienia jedną z najlepszych gier na GameBoya Advance.
Z drugiej zaś – szkoda, bo autorzy ominęli szansę, a następna trafi się pewnie dopiero za dwa lata.
Zatem ci, którzy już przerobili Advance Wars niech nie spodziewają się jakiejkolwiek rewolucji – po prostu nowe misje, doszedł czołg – NeoTank i lekkie usprawnienia w niektórych miejscach. A do faktu, że w przypadku GameBoya Advance czas nie działa na gry tak, jak na dużych konsolach można dopowiedzieć tylko jedno – Advance Wars 2 to naturalnie jedna z najlepszych gier na GBA. Jeśli podobała Wam się jedynka, śmiało możecie kupić część drugą. I odpuścić pozostałe akapity, przeznaczone dla „nowych" w temacie.
Advance Wars 2 to doskonała turowa strategia, w której gracz przejmuje komendę nad oddziałami militarnymi frakcji walczącej o pokój na świecie. Bazy budują jednostki, które następnie gracz przesuwa by zająć bazy przeciwnika. Ten jednak wykonuje adekwatne czynności, a przy zetknięciu się oddziałów następuje bitwa. Bitwę wygrywa silniejszy: czołgi gromią piechotę, bombowce punktują czołgi, a z łodzi podwodnej można wystrzelić rakiety w stronę pancernika. Czy to wszystko? O nie, jest tego o wiele więcej. Regeneracja w bazach, nowe oddziały i bronie, pomocnicy i specjalne ataki...
Jak taka pozycja sprawdza się na GBA? Wyśmienicie! Wszystkie mapki są prześlicznie narysowane i zaprojektowane z olbrzymim kunsztem, tak, by w strategicznych

■ W bazach, za kaskę buduje się nowe jednostki.

■ Bitwa wygląda bardzo fajnie.

miejscach dochodziło do potyczek. Bitwy są zabawne, a przemoc odpowiednio skrywana.
Sterowanie jest proste i przyjazne dla użytkownika. Konsolowi generałowie mają różne charaktery; jeden rzuca wojsko do frontalnego ataku, podczas gdy drugi woli pilnować baz i budować więcej i więcej oddziałów.
Gra jest idealna także dla kilku osób, nawet na jednej konsoli. Z uwagi na turowy charakter zabawy możliwe jest przekazywanie sobie GBA, przy czym oddziały poprzednika są zasłonięte.
Oczywiście najlepiej jest połączyć dwie, trzy lub cztery konsole kabelkiem link.
Podsumowując, świetna gra. Jak wspomniałem na początku szkoda, że tak mało rozbudowana w stosunku do pierwszej części, ale i tak rządzi.

■ *Wydawca:* Nintendo
■ *Producent:* IdeaLogic
■ *Liczba graczy:* 1-4

9.0

A od tego raczej z daleka

■ **F1 2002** - EA wyszykowało wyścigi F1 z licencją poprzedniego sezonu. Jak zwykle dopracowano całą otoczkę: muzyka jest mistrzowska, podobnie jak wycie silników na trasie. I gra wygląda pięknie, dopóki samochody nie ruszą z miejsca. Aby zachować superszybkość trasa dorysowuje się tuż przed nosem gracza, co praktycznie uniemożliwia zabawę. Szkoda. **[5/10]**
■ **Punch Out King** - Nawet ładny boks z perspektywy pierwszej osoby firmowany przez Acclaim i zdradzający podobieństwo do Ready 2 Rumble, ale jak na mój gust momentami za bardzo losowy. Czasem nie wiadomo dlaczego plomba przeciwnika ląduje na naszym zawodniku: garda była uniesiona, a i unik wykonany. **[6/10]**
■ **Pirates of the Caribbean** - Niestety nie jest to remake starych Piratów, ale zupełnie nowa gra przygodowo-zręcznościowa. Ukośny (izometryczny) rzut kamery, dużo eksploracji i walki na lądzie oraz morzu. Wszystko przeciętne: walka, łażenie, nawet bitwy morskie.
A i jeszcze jedno: hasła w 2003 roku? Dajcie spokój... **[5/10]**

Stuntman

▷ Szczerze mówiąc nie spodziewałem się wiele po GameBoyowej odsłonie tej gry. Na początku jednak zostałem przyjemnie zaskoczony nazwiskami producentów – to panowie Velez & Dubai, odpowiedzialni za śliczne V-Rally. Stuntman jest jeszcze ładniejszy, a to ze względu na usprawniony silnik V-Rally użyty w tej grze, ale także na większe zróżnicowanie otoczenia śmigającego po obu stronach drogi.
Gracz wciela się w kaskadera zatrudnionego przy produkcji filmu. Wsiada więc do samochodu i zaczyna szaleć po planie wykonując polecenia reżysera. Potem kolejny film i kolejne triki do wykonania w pędzącej maszynie. Sterowanie jest jak najbardziej w porządku, podobnie jak i płynność animacji. Niestety, zadania rozczarowują, bo ciągle są takie same. Przejedź z lewej, zakręć na ręcznym, wyskocz z rampy. Zmieniają się scenerie i samochody, ale sympatyczny głos ciągle mówi to samo. A to może stosunkowo

szybko się znudzić. Wprawdzie oprócz głównego trybu jest jeszcze specjalna arena do mini-gier, ale nie rekompensuje ona mało ciekawego trybu dla samotnego gracza. Brakuje także replayów, mocnej opcji w pierwowzorze z PS2. Bardzo ładny przeciętniak.

■ *Wydawca:* Infogrames
■ *Producent:* Velez
■ *Liczba graczy:* 1-4

6.5

Jet Grind Radio

▷ Na silniku Tony Hawka powstała GameBoyowa konwersja jednej z najlepszych gier Segi ostatnich lat. Izometryczna kamera i bardzo podobne sterowanie bez problemu przypadną do gustu osobom, które mają już opanowanego Tony'ego. Albo potrzebne będą godziny nauki. Wprawdzie gra została znacznie spowolniona w stosunku do pierwowzoru, ale inaczej nie mielibyśmy szans połapać się w tym, co dzieje się na ekranie. A tam: śmigamy na rolkach i malujemy miasto. Autorom udało się nawet zachować edytor własnych tagów, które potem można wrzucać na ściany przy pomocy znajdowanych puszek ze sprayem! Co prawa nie jest to łatwe zadanie z uwagi na krążące w pobliżu siły porządkowe oraz fakt, że by strzelić duże graffiti trzeba się nieźle namachać krzyżakiem, ale radocha jest olbrzymia. Pięć postaci i kilkanaście poziomów zapewnia zabawę na długie godziny. Grafika jest śliczna i bardzo dopracowana. W myślach podmieńcie skateparki na fragment miasta. Co ciekawe, poziomy mają

wiele wspólnego ze swoimi odpowiednikami z dużej konsoli. Animacja bohaterów – miodzio, dokładnie taka, jak na DC. Natomiast jeśli chodzi o dźwięk, to jest po prostu porażający. Kupa świetnych sampli i pulsujący beat wspaniale komponują się z akcją.

■ *Wydawca:* THQ
■ *Producent:* VVisions
■ *Liczba graczy:* 1-2

8.5

Bruce Lee Return of the Legend

▷ Nowa odsłona przygód Bruce'a jest dziełem Vicarius Visions, jednej z czołowych ekip programujących gry na Advance'a. Od samego początku widać, że panowie znają się na rzeczy i śmieci raczej spod ich rąk nie wychodzą.
W grze kierujemy krokami Bruce'a, który z kolei gra w swoim najnowszym filmie. Naszym zdaniem jest (naturalnie) pomszczenie podstępnie ukatrupionego mistrza.
Droga wiedzie przez dwanaście poziomów najeżonych niebezpieczeństwami. Na szczęście bohater zna kung-fu, tak więc nie macie się czego obawiać.
Walki są znakomicie rozwiązane, a garnitur ciosów Bruce'a konkretny. Można uderzać z piąchy i z nogi, trzepać combosy, a także akrobatycznie i efektownie wyginać się, niczym właśnie legendarny mistrz i aktor w jednej osobie. Mimo, że walka stanowi esencję gry to jednak nie wszystko. Dodajcie do tego element platformowy, czyli łażenie, skakanie, wspinanie się na linach w całkiem sporym otoczeniu.

Na koniec zaś jeszcze to, że prawdziwy wojownik powinien być czasem niewidoczny dla nieprzyjaciela – w związku z tym Bruce może chować się w zaciemnionych miejscach przed oczami wroga. Świetna grafika i dźwięk. Dobra pozycja.

■ *Wydawca:* Vivendi
■ *Producent:* VVisions
■ *Liczba graczy:* 1

8.0

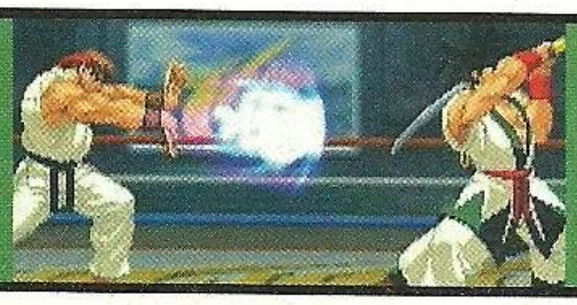
The Simpsons Road Rage

▷ Oprócz mordek rodziny Simpsonów pojawiających się co jakiś czas na ekranie gra nie ma wiele wspólnego z serialem. Ot, bierzemy postać i zasuwamy do miasta wozić ludzi za pieniądze. Brzmi znajomo, prawda?
Oczywiście. Przecież o to chodzi w Crazy Taxi. Ale CT na GBA wygląda żenująco. No, może nie tyle wygląda, co ma żenującą płynność animacji. Zupełnie inaczej wygląda to u Simpsonów – jest płynnie, szybko i na pierwszy rzut oka wygląda to super. Po chwili jednak widzimy, że... Nie ma budynków. Autorzy zamiast budować trójwymiarowe obiekty, posłużyli się sprite'ami, co szczerze mówiąc nikomu nie powinno przeszkadzać, o ile da się grać. A tu się da.
A zatem bierzemy pasażera, dowozimy do miejsca przeznaczenia i odbieramy kasę. I tak w kółko, jako Homer, Lisa, Bart, Margie i kilkanaście innych postaci z tego świata. Na szczęście autorzy dorzucili sporo mini-gier, dodatkowych zadań i bonusów, które pojawiają się zarówno w

trakcie przewozu, jak i w menu.
Nie mogę jednak powstrzymać się od westchnienia – gdyby autorzy konwersji Crazy Taxi zastosowali ten silnik graficzny, mielibyśmy naprawdę superancką wersję na GBA. A tak Simpsons Road Rage jest po prostu poprawne.

■ *Wydawca:* Vicendi
■ *Producent:* Raylight
■ *Liczba graczy:* 1-4

7.0



FIGHT CLUB

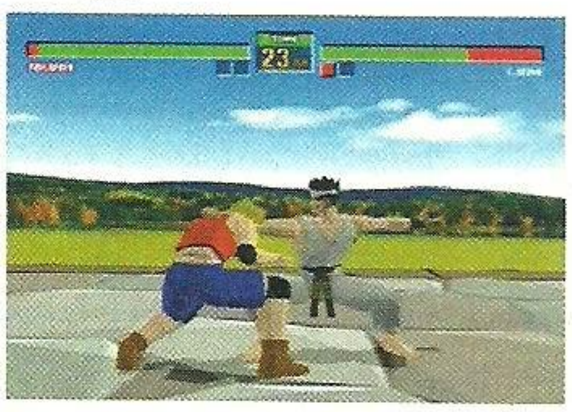
Krew i honor czyli wszystko o konsolowych fighterach

Dużą część FC zdominowała relacja z prześwietnego turnieju Face Breaker. Koniecznie przeczytajcie relację. Poza tym kolejna porcja newsów oraz relacja z WTB na Teleporcie. [OG & Qoora]

Virtua Fighter 10th Anniversary

Pewnie zastanawiacie się, co kryje się za tym tytułem? Zależy, jaką wersję VF4 Evo posiadacie. Jeśli sprowadzoną z USA to jesteście na wygranej pozycji, ponieważ za friko dostaniecie dodatkowy tryb gry, w którym wszystkie postacie z Evo będą wyglądać jak w pierwszej części. Czyli będą to kanciaste, nieteksturowane pachołki. Podobnie areny staną się całkowicie płaskie (oraz nie będą miały ogrodzeń tak, jak w VF), a zamiast trójwymiarowych teł otrzymamy płaskie bitmapki. Podstawy są przeniesione z pierwszej części. Na przykład można poruszać się tylko w jednej linii, przeskoczyć oponenta, a ciosy są inaczej time'owane.

Niestety w PAL'u nie dostaniemy tego trybu. Aby pobawić się tą ciekawostką trzeba było złożyć pre-order, ponieważ tylko do nich dodawana była osobna płytka z tym bonusem. Ciekawe dlaczego?



SNK Playmore

SNK zmieniło ostatnio nazwę na SNK Playmore i od samego początku atakuje newsami o nowych produkcjach. W ostatnim numerze mogliście przeczytać relację o SNK vs Capcom: Chaos, a już dostaliśmy nowe info o Samurai Spirits Zero oraz King of Fighters 2003. Będą to oczywiście bijatyki 2D. Co prawda ostatnie produkcje tej firmy nie trzymały poziomu, ale pocieszamy się tym, że były to nowe tytuły. Miejmy nadzieje, że kiedy twórcy powrócą do korzeni odzyskają dawne natchnienie.

Naruto na PS2

Czym jest Naruto? To seria anime o kilku dzieciakach walczących wręcz w dziwnych stylach. Nawet wśród rodzimych fanów zdobyła dość dużą popularność. Teraz Naruto: Narutimet Hero zostanie skonwertowane z GameCube na PS2.

MK: DA razy dwa miliony

Midway poinformowało, że najnowsza część tej serii sprzedała się już w liczbie ponad dwóch milionach egzemplarzy! Jak to możliwe? Nie mam pojęcia, jak na razie SC2 idzie o wiele gorzej, a chyba nawet nie ma co porównywać tych dwóch gier!

Samurai 2

W drugiej części Samurai dostaniemy do wyboru aż trzy postacie – wojownika, samuraja i mistrza fechtunku. Każdy z nich będzie miał osobny scenariusz i możliwość upgrade'owania broni, jak i umiejętności posługiwania się orężem.

Kasumi Cosplay

Przed Wami mini galeryjka dwóch pań lubiących od czasu do czasu przebrać się za flagową postać serii Dead or Alive - Kasumi. Podziwiajcie!

Wielki Turniej Bijatyk na konwencie "Teleport 2003"

Pierwszy dzień imprezy przeznaczony był na sparingi. Każdy mógł grać, w co chce i na czym chce.

Mieliśmy Xboxa, PS2, Dreamcasta i komputer z projektorem. Później doszło jeszcze kilka innych konsol. W sumie graliśmy na jednym X, trzech PS2 i dwóch DC.

Następnego dnia wczesnym popołudniem rozpoczął się pierwszy zaplanowany turniej – Tekken 4.

Ponieważ lista uczestników wynosiła ponad 40 osób musiałem podjąć decyzje o rezygnacji z wcześniej ustalonego schematu rozgrywek i zastosować zwykły system par.

Do decydującej walki Master vs Boskon, wszystko było w porządku. Jednak finałowa walka zaowocowała ostrą dyskusją pomiędzy Masterem, mną i pozostałą częścią uczestników turnieju. Co się stało? Trochę dla zabawy i pewnie dla turniejowej punktacji, zagrali w finale w ten sposób, że trzy razy z rzędu (walki były do dwóch wygranych) zrobili Double K.O! Walkę trzeba było powtórzyć. Wygrał Boskon (Eddie) przed Masterem (Law, Panda) i B (Steve).

Kolejny turniej to już Virtua Fighter 4: Evolution. Tutaj nie było większych problemów, aczkolwiek były niespodzianki. Niespodzianką taką było odpadnięcie Soul'a we wczesnej fazie rozgrywek. Soul podczas treningów pokazywał naprawdę spore umiejętności. Ładnie zagrał Hwo, który zajął ostatecznie drugie miejsce przegrywając z dobrze grającym Jeffry'm Markiem Waszkuciem.

Po turnieju Virtua Fighter i kilkudziesięciu minutach przerwie rozpoczęliśmy kolejne zmagania. Tym razem Soul Calibur II i Mortal Kombat: Deadly Aliance jednocześnie.

Jeżeli chodzi o Mortal Kombat to było bardzo wesoło. W swoim żywiole znalazł się Master, rzucający co chwila przeróżne epitety na temat tej gry ku uciesze publiczności. Wybrzydzając i żartując zwyciężył w turnieju Mortala.

Za to rywalizacja w Soul Calibur II była bardziej zacięta. Soul, po przegranej w VF chyba za punkt honoru postawił sobie wygranie turnieju SC II. W finale na przeszkodzie stanął mu Koji. Soul jednak musiał dowieść tego, że jego ksywa jest w pełni zasłużona i grając Voldo wygrał z Kojim, a tym samym został mistrzem Soul Calibura.

Pierwszą konkurencją w turnieju bijatyk 2D był Guilty Gear XX. Faworytem był Koji (Ky, Chipp) a zaraz po nim Ryu (Axl, Johnny). Niewidoczni w innych turniejach Fabi (Milla) i Grocho (Chipp) tym razem zostali zauważeni i stwarzali poważne problemy średnio zaawansowanym graczom. Master (Sol), chodź to zdolny gracz i szybko się uczy, z obawą myślał o ewentualnym pojedynku z chłopakami z Gdańska (Fabi i Grocho).

Ale... Spryt i szybkość Mastera zaowocowały udziałem w półfinale Guilty Gear XX. Ryu i Koji okazali się jednak zbyt trudną przeszkodą dla Mastera. Ci ostatni rozegrali między sobą finał, który zasłużenie wygrał Koji i bodajże właśnie w tym momencie wskoczył na pozycje lidera w klasyfikacji ogólnej, wyprzedzając Mastera, który w GGXX zajął trzecie miejsce.

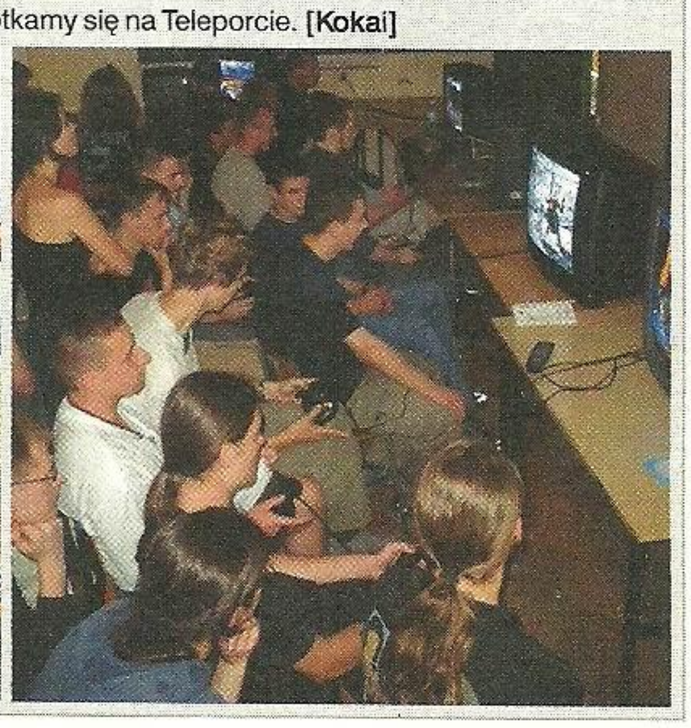
Kilkadziesiąt minut przerwy i zaczęliśmy Capcom vs SNK 2.

Wszyscy wiedzieli, że to już przedostatnia konkurencja i wynik jej może być decydujący dla końcowej klasyfikacji. W grupie finałowej walki każdy z każdym miały duże znaczenie. B musiał wygrać jak najwięcej z nich gdyż każda wygrana dawała mu dodatkowe 3 punkty w klasyfikacji ogólnej. Wygrał prawie wszystkie. Do zgarnięcia pełnej puli punktów zabrakło mu wygranej z Przemkiem Skupieniem.

Pomimo tego, że B nie wygrał CvS2, zajmując drugie miejsce (jego brat Maciek zajął miejsce trzecie) zbliżył się do Master'a i prowadzącego Koji'ego na tyle blisko, że przy szczęśliwym rozlosowaniu par i szybkiej porażce Koji'ego, mógł jeszcze liczyć na zwycięstwo w generalnej klasyfikacji. Jednak wszystko potoczyło się inaczej. Przemek (Ryu) pokonał B (Makoto), a Master (Ryu) nie podołał Koji'emu (Makoto). Ostateczne zwycięstwo Kojiego w klasyfikacji generalnej zostało przesądzone.

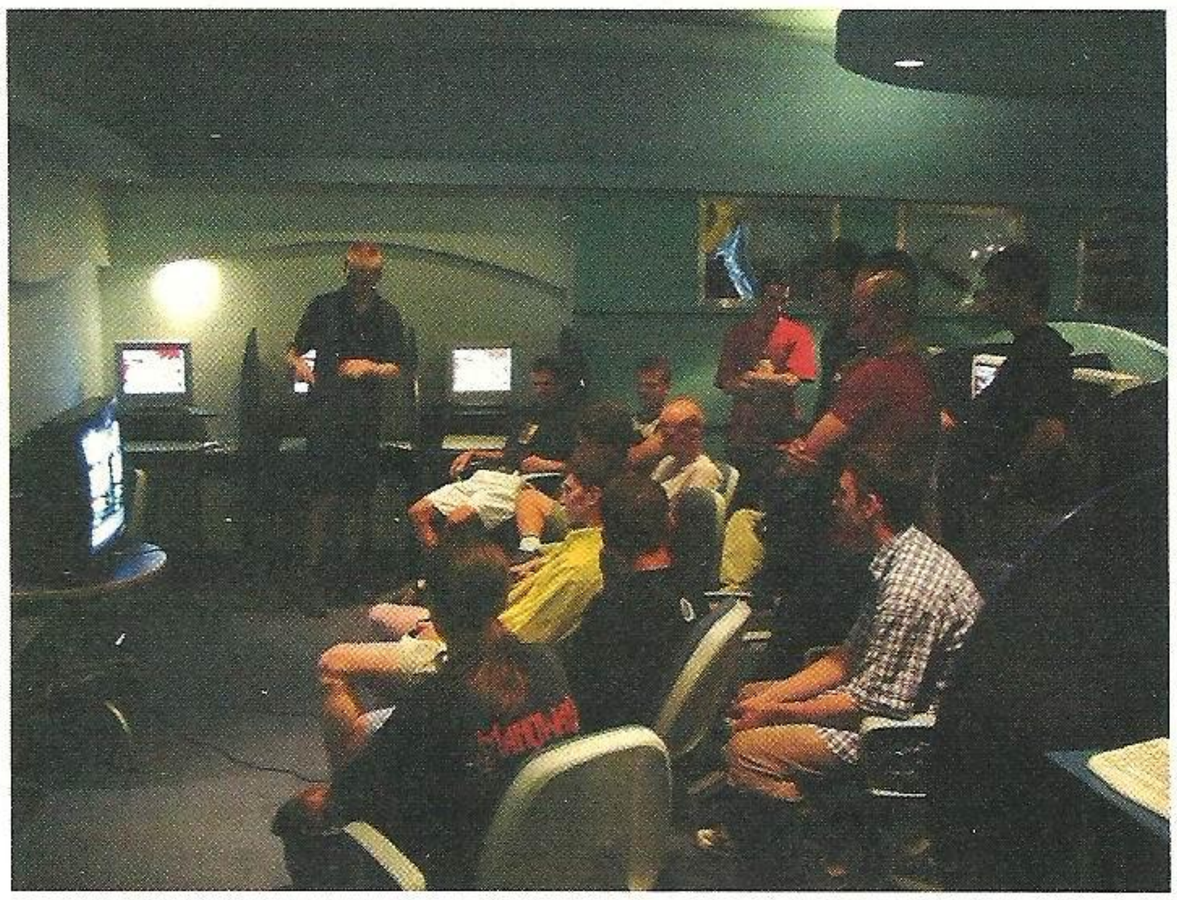
Sponsorzy spisali się wyśmienicie. Wypożyczalnia gier i konsol video z Gdyni – Nintuś, ufundowała GameBoy Advance SP na pierwszą nagrodę oraz na kolejne miejsca Tekken 4, Grand Turismo 2, Piloty DVD i karty pamięci.

Po rozdaniu nagród został zorganizowany turniej Tekken 3 z mini-nagrodami (T3 z podpisami najlepszych graczy oraz memorka dla zwycięzcy). Turniej ten wygrał Przemek Skupień, drugi był Hwo a trzeci Rudi. Później odbył się JESZCZE jeden turniej w Capcom vs SNK 2, w którym do zgarnięcia była właśnie ta gra. Tu wygrał Maciek. Turniej uważam za udany i mam nadzieję, że znowu spotkamy się na Teleporcie. **[Kokai]**



FACE BREAKER 3

Miał się odbyć w czerwcu, ale ostatecznie został przeniesiony na 19 lipca. Mowa oczywiście o trzeciej edycji turnieju Face Breaker, który po raz kolejny ściągnął do stolicy naszego kraju wielu wspaniałych zawodników rywalizujących o tytuł Króla Żelaznej Pięści.



Mimo to, że okres wakacji sprzyja ogólnemu rozprężeniu, a liczni gracze spędzają czas częściej w plenerze, niż przed konsolą, po raz kolejny kilkudziesięcioosobowa ekipa pokazała, że hardcore'owych miłośników Tekkena w naszym kraju nie brakuje. Ale turniej to nie tylko walka o sławę i szacunek w środowisku graczy. To również rywalizacja o bardzo cenne nagrody ufundowane przez sponsorów całego przedsięwzięcia. Podziękowania należą się tutaj przede wszystkim firmie Logitech, oraz klubowi internetowemu Cyberland, w którym przebiegały rozgrywki. Nagrodą za pierwsze miejsce był wspaniały zestaw głośników Logitech Z – 640, zdobywca drugiego miejsca zabrał ze sobą do domu kierownicę Logitech Driving Force. Trzecie miejsce to również nagroda, na którą było wielu chętnych, a mianowicie bezprzewodowy pad – Logitech Cordless Controller. Jak więc widać, firma Logitech zadbała o to, aby gracze byli odpowiednio zmotywowani do zapierających dech w piersiach pojedynków. Także N+ postarało się o wynagrodzenie najlepszych. Nagrodę specjalną ufundowaną przez nasz magazyn – kierownicę do PlayStation2 - otrzymał zawodnik, który grając Mardukiem (postać turnieju) zaszedł najdalej w całych rozgrywkach. Dodatkowo, N+ uhonorowało grami na PS2 zawodnika, który zdobył czwarte miejsce oraz fightera, który podczas walk wykazał się nie tylko skutecznością, ale także piękną grą. Okazało się, że obie gry przypadły jednej i tej samej osobie!

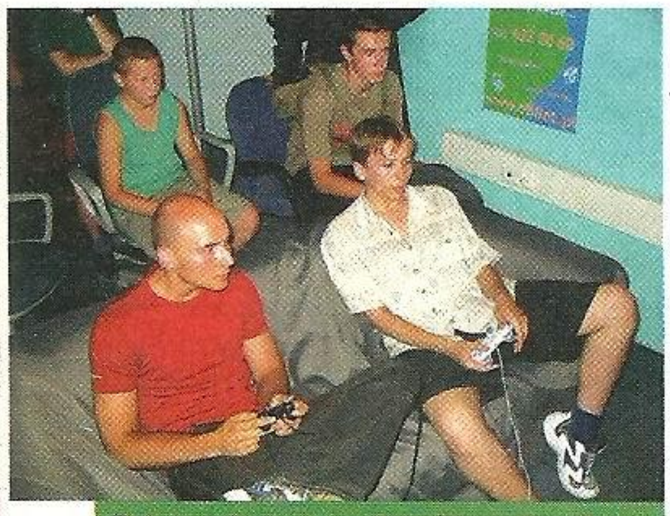
Jeśli chodzi o sam turniej, można śmiało powiedzieć, że po raz kolejny okazał się sukcesem. Oczywiście frekwencja mogłaby być nieco większa, ale z komentarzy zawodników mogłem bez problemu wywnioskować, że sam zamysł organizatorów oraz przebieg turnieju spotkały się z życzliwym przyjęciem. Nadal były drobne problemy z porządkiem w grupach i raz czy dwa złośliwy chochlik podmienił nazwiska w tabelach, ale ostatecznie wszystko zostało skorygowane i rywalizacja przebiegała bez większych przeszkód. O zasadach obowiązujących w trakcie rozgrywek nie będę się rozpisywał, gdyż o tym każdy może przeczytać na stronie Ligi CGL [**WWW.CGL.PL**]

Kilka słów jednak trzeba powiedzieć, a raczej napisać, o atmosferze panującej podczas Face Breakera 3 oraz poziomie zawodników, którzy stanęli ze sobą w szranki. Klimat był naprawdę wspaniały, ale do tego rozgrywki tekkenowców w Cyberlandzie zdążyły nas już przyzwyczaić. Zarówno zawodnicy jak i widzowie bawili się znakomicie, a duch zdrowej rywalizacji nieustannie unosił się w powietrzu. Niezwykle efektowne akcje nagradzane były gromkimi brawami i okrzykami zachwytu, ale zdarzyło się też, że niektóre zagrania określane gdzieniegdzie jako „lamerskie" spotykały się z pomrukiem niezadowolenia ze strony widzów. Na szczęście takie „ładne inaczej" (vide niektóre Marduki) akcje były sporadyczne i zdarzały się raczej w fazie eliminacji. Im bliżej do ćwierćfinałów, tym ładniejsze pojedynki i jeszcze bardziej spektakularne pokazy mistrzów. Nie muszę chyba mówić, że atmosfera zagęszczała się z każdą minutą, a rosnące napięcie wyczuwalne było w całym pomieszczeniu. Krew, pot i zgrzytanie zębów towarzyszyły niemal wszystkim pojedynkom... No, może troszeczkę przesadzam, ale klimat był naprawdę znakomity.

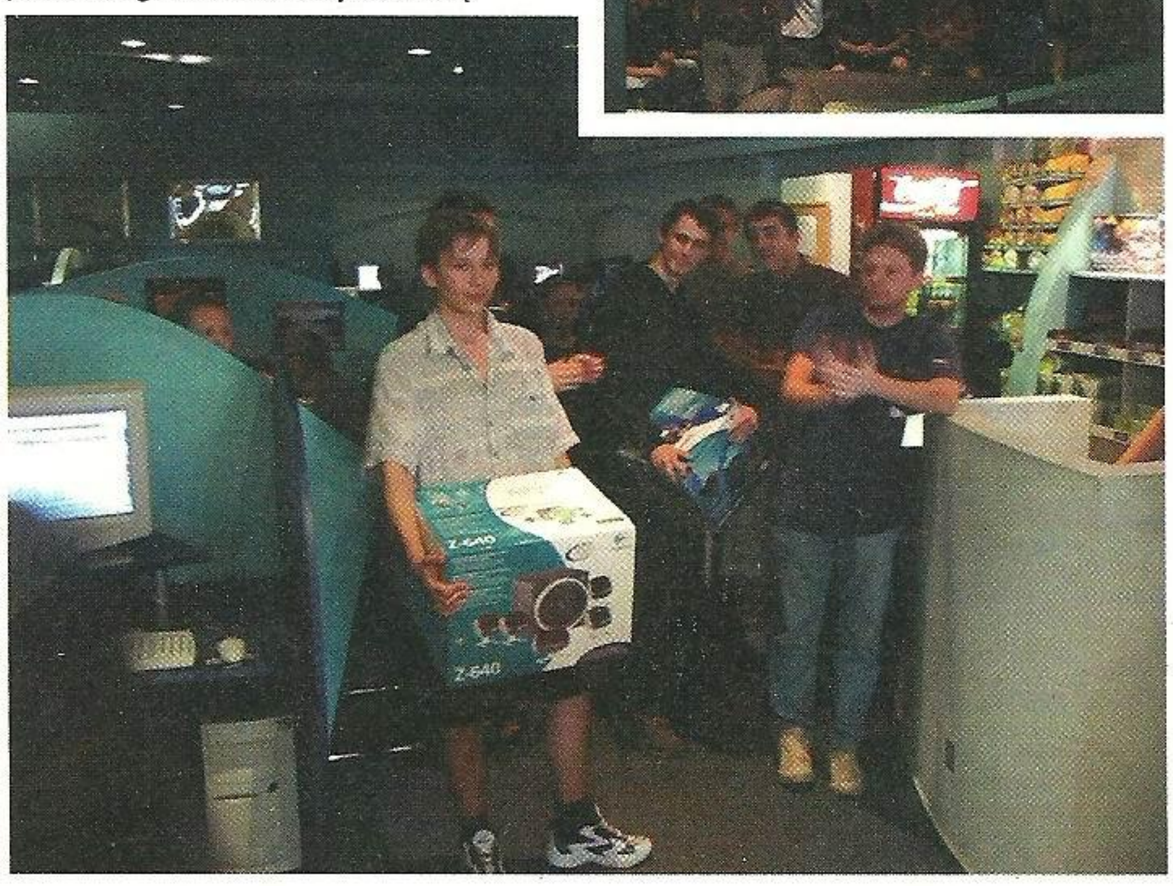
Umiejętności zawodników również zasługują na kilka zdań. Gwarancją wysokiego poziomu była oczywiście obecność finalistów poprzednich odsłon Face Breakera (Swayman, Vince), ale pozostali gracze także wykazali się nieprzeciętnymi umiejętnościami i nawet na krok nie ustępowali utytułowanym już mistrzom. W zasadzie to do samego końca nie wiadomo było, kto znajdzie się w finałach, gdyż gracze prezentowali dość równy poziom. Sam zagrałem parę walk, aby zweryfikować swoje mocno już zaniedbane przez brak czasu umiejętności i przekonałem się, że jeszcze sporo muszę potrenować.

Turniej sięrozwija, toteż liczymy na to, że następne rozgrywki (wstępnie planowane na wrzesień) przyciągną jeszcze większą rzeszę zawodników. Niestety – z uwagi na cykl wydawniczy nie udało nam się poinformować o konkretnej dacie FB3 miesiąc temu w Fight Clubie, ponieważ nie była jeszcze wtedy ustalona przez organizatorów. Na szczęście otrzymaliśmy zapewnienie, że to się więcej nie powtórzy – N+ obejmie patronat medialny nad kolejnymi edycjami imprezy.

Tym razem zawody były rozgrywane na dwóch konsolach, ale myślimy, że jeśli wszystko pójdzie dobrze, to następnym razem nie obędzie się przynajmniej bez większej liczby konsol. Na czwartą odsłonę Face Breakera zapraszamy serdecznie wszystkich tych, którzy w pocie czoła trenują nowe juggle i czują się na siłach stawić czoła najlepszym, ale także wszystkich innych graczy, którzy właśnie tutaj mogą spędzić parę godzin w otoczeniu konsolowych maniaków, a jednocześnie podejrzeć metody i strategie stosowane przez prosów. Świeżych informacji szukajcie zawsze w Fight Clubie oraz na stronce [**WWW.CGL.PL**]. Do zobaczenia na następnych zawodach!



Też tam byłem, grałem i jogurty piłem...
Chciałem pochwalić organizatorów FB3 za fachowy klimat imprezy. Choć z drugiej strony na pewno łatwiej ogarnąć kilkudziesięcioosobową załogę niż prawie tysięczny tłum. Ale dzięki temu w klubie panował bardzo kameralny nastrój, wręcz rodzinny. Można było z każdym na luzie porozmawiać, nie było problemów ze znalezieniem sobie miejsca na rozgrzanie się lub sparing. Bardzo pozytywnie zaskoczyła mnie też dojrzała postawa oraz kultura większości zawodników. Pomijając osobnika, który grał Mardukiem (i sam wyglądał tak, jak on) wszyscy przyjmowali wyniki meczów z pokerową miną. Za to już za ich plecami działo się naprawdę sporo. Szczególnie przy walkach, które ktoś wygrał przez Great!
Miejmy nadzieje, że kolejne odsłony FB ściągną jeszcze większą ilość zawodników oraz wyjdą poza Tekkena 4. Czego sobie i Wam życzę! **[Qoora]**



NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH

1. **SWAYMAN** – Paweł Pióro (w środku)
W pełni zasłużył na pierwsze miejsce. Zresztą to już jego drugi tryumf w Face Breakerze. Ten zawodnik wymiatający głownie Paulem oraz Jinem wykazał się niezwykłym wyczuciem i nadludzkim refleksem. Większość swoich walk wygrywał bez utraty nawet jednej rundy, co świadczy o jego nieprzeciętnych umiejętnościach. Przegrać z nim, to żaden wstyd.

2. **GELOO** – Grzegorz Bartnik (z lewej)
Paul w rękach Geloo to prawdziwa maszyna do zabijania. Przez cały turniej ten zawodnik ze spokojem tłukł kolejnych przeciwników, ale w finale zawiodły chyba nerwy. Bo w brak umiejętności nie wierzę.

3. **VINCE** – Patryk Tuczapski (z prawej)
Zwycięzca pierwszego turnieju Face Breakera tym razem nie zdołał wspiąć się na najwyższy stopień podium. Jego Xiao zawsze robi ogromne wrażenie, ale teraz czegoś zabrakło. Już walka z Mardukiem (Łysy) pokazała, że chyba brak mu formy. Tak, czy inaczej trzymamy kciuki w następnym turnieju, gdyż gra Vinca to czysta poezja...

4. **VINCENT** – Maciej Gontarz
Ale tym razem poetą o większym natchnieniu okazał się Maciej. Co prawda o jedno miejsce niżej niż Vince, ale to właśnie on zgarnął nagrodę za ładną grę Xiao (i za czwarte miesjce). Gratulacje!

5. **ŁYSY** – Przemek Kowalczyk.
Temu fighterowi przypadła nagroda specjalna za najwyższą pozycję wśród zawodników grających Mardukiem. Świetna walka z Vincem... Niewiele brakowało.

GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli GTA: Vice City i pochodne...

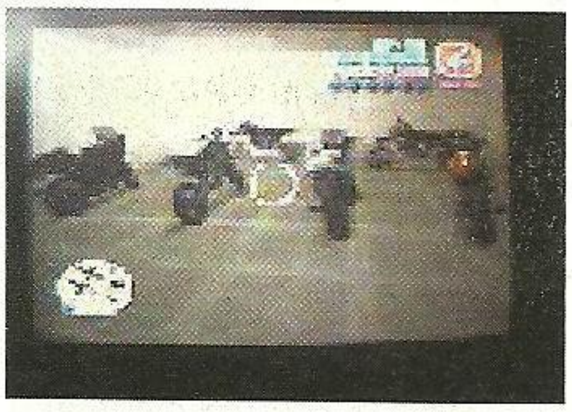
Wiecie. Dla każdego gangstera przyjdzie taki czas, że będzie musiał odpocząć. Wyjechać gdzieś za granice i już nie wrócić. Albo dopiero za kilka lat, kiedy jego sprawa ulegnie przedawnieniu. Teraz dla mnie przyszedł taki czas. I dlatego oddaję ten materiał zanim jeszcze dostałem poprzedni numer w łapki.. Co tym razem? Garść nowości, pocztówki oraz już od dawna odkładany na lepszy czas poradnik do Rampage. Enter the Gangsta Paradise... [OG's Squad - originalgangsta@wp.pl, qoora1@wp.pl]

WUJEK CHRZESTNY OG ODPOWIADA...

Siema!
Znalazłem kilka sekretów w Vice City.
1. Z Boatyard płyń prosto aż zobaczysz zniszczone mola , wejdź na te najbardziej po prawej i rozejrzyj się snajperą, a zobaczysz zatopiony tankowiec. Czyżby jakieś nawiązanie do misji "Bomb da base" z GTA3?
> O zatopionych obiektach już było, ale o konkretnym sposobie jeszcze nie. Dzięki.

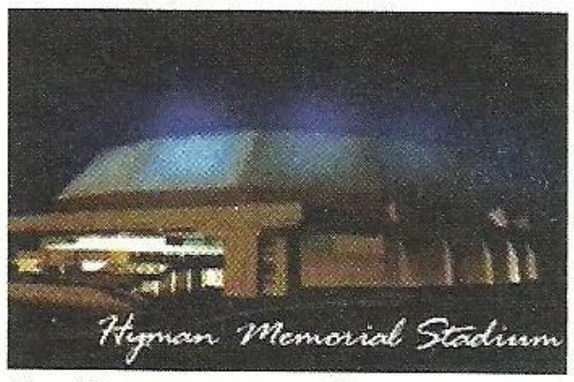
2.Łatwiejszy sposób na dostanie Havana Outfit. U mnie po przejściu misji "Two bit hit" strój po prostu pojawił się przed wejściem do tamtego sklepu... Dziwne, nie?
Paweł D. aka Domak
> Troszkę, ale GTA zaskakiwało już w bardziej wyrafinowany sposób.

Po co komu MMS'y?
Oto mail, który dotarł do nas wysłany z komórki. Tym razem już nie przez sms, ale dzięki omawianej w poprzednim numerze nowej technologii wysyłania wiadomości – MMS. THE ONE dzięki wbudowanemu w komórkę aparatowi sfotografował ekran, aby pokazać, że *„Wstawiłem sześć motorów do jednego garażu, a poza tym ukończyłem GTA: VC na 99%."*
Gratulujemy.



Vice City: Hyman Stadium
Vice City, jak każde szanujące się miasto ma również swoje obiekty sportowe. Największym jest Hyman Memorial Stadium. Znajduje się on w Downtown, w północno-zachodniej części miasta. Stadion poza sporą ilością ciekawych pojazdów zaparkowanych wokół pozwala wykazać się w trzech ciekawych konkurencjach:
- Bloodring
- Dirt Ring
- Hotring

Na teren stadionu można się dostać w godzinach 20:00 - 23:59. O tym, jaka konkurencja będzie dziś na tapecie dowiesz się z billboardów nad wejściem oraz nad drogami dojazdowymi do stadionu. Każda konkurencja rozgrywana jest co trzy dni.



Bloodring
Jest to pogoń za punktami kontrolnymi w stylu Destruction Derby. Zaczynasz z 30 sekundowym zapasem i paskiem wytrzymałości pojazdu. Za każdy checkpoint uzyskujesz dodatkowe 15 sekund. Aby zaliczyć próbę musisz utrzymać się w ringu przez 1 minutę. Nie wydaje się to dużo, ale wcale nie jest proste. Samochód jest mało stabilny, a przeciwnicy ostro atakują. Zaliczenie, co najmniej jedenej minuty jest potrzebne do uzyskania "100% game completed". Jeśli po zaliczeniu jednej minuty ponownie wejdziesz na Bloodring będziesz musiał zaliczyć dwie minuty, potem trzy i tak dalej. Wykonanie zadania zaowocuje między innymi pojawieniem się zaparkowanego w pobliżu stadionu Bloodring Racer'a.

Dirt Ring
Musisz zaliczyć 32 punkty kontrolne na Sanchezie. Nie masz ograniczeń czasowych.
Nagrody:
Poniżej 5 minut - $50.000
Poniżej 10 minut - $10.000
Powyżej 10 minut - $5.000
Zadanie nie jest łatwe. Aby punkt został zaliczony musisz być na motorze. Zebranie wszystkich checkpointów jest konieczne do uzyskania pełnego zaliczenia.

Hotring
Wyścig, 12 okrążeń. Część przeciwników zajmuje się tyko rozrabianiem na torze. Czasami bardzo trudno ich ominąć. Twój samochód ma ograniczoną wytrzymałość oznaczoną przy pomocy paska. Jak zaczyna się robić gorąco z wytrzymałością zjedź do pit-stopu. Żeby zaliczyć rajd musisz znaleźć się w pierwszej trójce. Aby zaliczyć zadanie na 100% musisz wyścig wygrać. Nagrody:
I miejsce: $2000
II miejsce: $1000
III miejsce: $500
torzec

Filmy z przecinakami!!!
Po prostu WOW. Jeśli wydaje się wam, że robicie wspaniałe triki na motorach i że opanowaliście PCJ600 do granic możliwości. Jeśli myślicie, że widzieliście już wszystko. I w końcu, jeśli po prostu kochacie Vice City, musicie, nie - MUSICIE pobrać dwa filmiki stworzone przez fanów przecinaków. Pierwszy film - **http://koti.mbnet.fi/sopa/on_the_bike_(320x240_divx).avi** ukazuje wyczyny niejakiego s0nniego na PCJ600 i waży 24MB. Warto go ściągnąć, aby zobaczyć większość miejscówek, na których można coś wykonać. Poza tym ujrzymy w tym dziele takie akcje, jak grind po krawędzi dachu, skoki na lotnisku, odbicia od pionowej krawędzi ściany i przelot nad budynkiem. W tle będzie przygrywać super kawałek – Deep Enough. Drugi film jest trochę większy (34.1MB), ale również warty ściągnięcia. Tym bardziej, że jest lepiej zmontowany, oraz trochę bardziej treściwy. Oto link: **http://koti.mbnet.fi/acidnato/ViceCity/teNppuvideo3.zip**. Prezentuje on po prostu niesamowite akrobacje w wykonaniu Acidnatora i Puriego, a dokładniej wyskok z jednego z wieżowców przez okno, grindowanie na płocie, przeskok nad billboardami, oraz jak wskoczyć na dach budynku na lotnisku! Trzeba przyznać, że wspaniałe dzieła. Jeśli nakręciliście jakieś filmy, śmiało wysyłajcie.

GTA: VICE CITY Rampage

Tym razem twórcy GTA:VC postanowili jeszcze bardziej pofolgować naszym niszczycielskim zapędom i do dyspozycji mamy nie 20, ale aż 35 rampage do wykonania! W przypadku nieudanej próby zaliczenia rampage'a, nie trzeba szukać jego drugiej lokacji. W GTA:VC jest tylko jedna miejscówka dla każdego rampage'a, więc jeśli nie uda się Wam za pierwszym razem, wróćcie po prostu do tego samego punktu, gdzie znaleźliście ikonkę z czachą po raz pierwszy! Reszta zasad jest identyczna, jak w GTA3: dwie minuty na wykonanie każdego zadania, nieskończona ilość amunicji i znikające gwiazdki, gdy zadanie zakończy się powodzeniem. Dla niektórych może okazać się to wadą, a dla innych ogromną zaletą, ale w tej odsłonie gangsterskiej serii rampage są o wiele prostsze niż w poprzednich częściach! Nie traćmy zatem czasu i od razu zabierzmy się do demolki! Zapewniam Was, że z rakietnicą albo piłą spalinową w dłoniach nie będziecie się nudzić!

EAST ISLAND
1. CEL MISJI: Zabić 25 członków gangu.
BROŃ: PSG – 1 (snajperka)
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa
LOKACJA: Ocean Beach.
Skręć w pierwszą uliczkę po prawej stronie Twojej kryjówki w Ocean View Hotel (pierwsza melina). Po drugiej stronie ulicy, nieco po prawej, jest sklep z ciuchami – Collar&Cuffs. Zaraz obok znajduje się wjazd na piętrowy parking. Wejdź na górę i przeskocz przez mały murek, aby znaleźć się na dachu. Tam lewituje ikona rampage.
WSKAZÓWKI: Nie powinieneś mieć większych problemów z wykonaniem tego zadania, jeśli tylko nie spadniesz z dachu. Gangsterzy stoją w sporych grupkach, więc celów do odstrzału na pewno Ci nie zabraknie! Aha, nawet strzały w stopę lub rękę liczą się jako zabójstwo.

2. CEL MISJI: Zabić 30 członków gangu.
BROŃ: Koktajle Mołotowa.
POZIOM TRUDNOŚCI: bardzo łatwa.
LOKACJA: Ocean Beach.
Od swojej kryjówki w Ocean View Hotel jedź na południe. Niedaleko linii brzegowej zobaczysz po jakimś czasie latarnię morską. Obszukaj znajdujące się przy niej krzaki, a znajdziesz kolejne zadanie do wykonania.
WSKAZÓWKI: Pamiętaj jedynie o tym, żeby stanąć dość daleko od grupek gangoli i dopiero wówczas rzucać w nich butelkami z benzyną. Chętnych do likwidacji będzie przy latarni bez liku, więc jeśli zachowasz odpowiednią odległość od swych ofiar, już 4 – 5 butelek wystarczy, aby załatwić sprawę.

3. CEL MISJI: Przejechać 30 członków gangu.
BROŃ: Samochód.
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa.
LOKACJA: Ocean Beach
Ta sama okolica, co poprzedni rampage. Ikonka znajduje się na brzegu morza parę metrów od wspomnianej już latarni.
WSKAZÓWKI: I znowu sprawa jest więcej niż prosta! Gangole stoją sobie w grupkach nieświadomi, że już za chwilę zginą pod kołami Twojego wehikułu. Najlepiej wybierz do tej misji BF Injection, gdyż wózek ten może bez problemu jeździć także po plaży. W przypadku, gdyby zabrakło mięsa armatniego, pokręć się chwilę w kółko, a za moment okolica znowu zaroi się od gangoli. Zwróć uwagę na fakt, że w swoje ofiary musisz wjeżdżać z dosyć dużą prędkością. W przeciwnym razie chłopaki, jak gdyby nigdy nic, wstaną z ulicy i zaczną uciekać.

4. CEL MISJI: Zabić 25 członków gangu.
BROŃ: M – 4
POZIOM TRUDNOŚCI: bardzo łatwa.
LOKACJA: Ocean Beach.
Znalezienie szpitala w tej dzielnicy nie jest chyba żadnym problemem. Kiedy tego dokonasz, skieruj swe kroki na tyły centrum zdrowia i po trawniku przejdź pod mur wieżowca The Ocean View Medical Fundation. Przy ścianie lewituje rampage. Możesz się tu także dostać od strony ulicy, jeśli podstawisz jakiś samochód, z którego wskoczysz na murek przy budynku TOVMF.
WSKAZÓWKI: Nie schodź z podwyższenia i strzelaj szybkimi seriami do gangsterów. Kiedy wybijesz już wszystkich gangoli na ulicy, odwróć się, a nowa „zwierzyna łowna" zaraz pojawi się w zasięgu wzroku.

■ Gangsta's Paradise powstaje we współpracy z _ZAIBATSU - najlepszym polskim serwisem internetowym o serii GTA. Znajdziecie go pod adresem: http://gta.pl

5. CEL MISJI: Zabić 25 członków gangu.
BROŃ: Shotgun.
POZIOM TRUDNOŚCI: średnia.
LOKACJA: Washington Beach.
Programiści wrzucili tego rampage'a na dach Washington Mall, czyli dużego centrum handlowego znajdującego się niemalże w centrum miasta. Na dach prowadzą schody, toteż nie musisz kombinować z użyciem helikoptera.
WSKAZÓWKI: Problem polega tutaj na tym, że nie zawsze znajdą się odpowiedni pacjenci do likwidacji. Dlatego najpierw załatw gangoli urzędujących na patio, a następnie ruszaj na ulice i tam zostaw trochę ołowiu. Jeśli już po chwili na ulicy zapanuje pustka, wal śmiało z powrotem na dziedziniec sklepu, gdzie powinna już czekać na Ciebie kolejna partia gangsterów. Shotgun ma średnią siłę rażenia, więc czasami trafiony gość padnie raniony na ziemię, ale konsola nie zaliczy Ci tego trafienia. No cóż, w takim wypadku podejdź do rannego klienta i zadbaj o to, aby już nie wstał.

6. CEL MISJI: Zabić 10 członków gangu.
BROŃ: Katana.
POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa.
LOKACJA: Washington Beach.
W okolicy Washington Mall odszukaj małe osiedle biało-zielono-niebieskich domków. Na podwórku pomiędzy nimi zaglądaj za wszystkie palmy. Za jedną z nich czeka na Ciebie rampage.
WSKAZÓWKI: Przepis na sukces jest prosty! Podbiegasz do grupki gangsterów mashując „kółko" i za jednym razem kosisz trzech wrogów. Łatwe i przyjemne. Jak nietrudno policzyć, trzy lub cztery takie akcje i kolejne zadanie zaliczone. Uważaj jedynie na gliny, które wykazują dość sporą aktywność w tym rejonie i nie zapomnij o założeniu kamizelki. Jako że działasz „full contact", te dodatkowe 100 punktów energii naprawdę może się przydać.

7. CEL MISJI: Zabić 20 członków gangu.
BROŃ: Piła spalinowa.
POZIOM TRUDNOŚCI: średnia.
LOKACJA: Washington Beach.
Ta sama okolica, co poprzedni rampage. Poszukaj bramy z napisem „To Let", która znajduje się przy Car Wash i naprzeciwko sklepu z ciuchami Rafael's. Ikona lewituje w podwórzu, za wspomnianą powyżej bramą.
WSKAZÓWKI: Piła bardzo spowalnia Tommy'ego, więc musisz uważać na atakujących zewsząd gangoli i funkcjonariuszy policji. Na szczęście wystarczy jedno machnięcie piłą, aby posłać czterech frajerów do piachu. Dwie lub trzy takie akcje i po wszystkim.

8. CEL MISJI: Zabić 30 członków gangu.
BROŃ: Spaz – 12 Shotgun.
POZIOM TRUDNOŚCI: bardzo łatwa.
LOKACJA: Z Ocean View Hotel jedź non-stop na północ, aż dojedziesz do zakrętu drogi, przy którym wznosi się wysoki wieżowiec. Budynek ten powinieneś łatwo rozpoznać, gdyż przy jego ścianie stoi zaparkowany „ścigacz" (PCJ 600) z misjami Playground. Rampage znajduje się na tyłach wieżowca, od strony plaży.
WSKAZÓWKI: To już przesada! Chyba najprostsza misja, z jaką mieliśmy dotychczas do czynienia. Spaz Shotgun to potężna broń, z którą każde zadanie wydaje się być dziecinnie proste. Podchodzisz do grupki gangoli, lockujesz broń na jednym pacjencie i strzelasz szybką serią. W tym momencie czterech lub pięciu przestępców powinno upaść bezwładnie na ziemię. Wystarczy, że znajdziesz pięć takich grupek, a Shotgun zrobi za Ciebie resztę, jeśli opanujesz sztukę błyskawicznego zmieniania lockowanych celów.

9. CEL MISJI: Zabić 10 członków gangu.
BROŃ: PSG –1.
POZIOM TRUDNOŚCI: bardzo łatwa.
LOKACJA: Vice Point
Ta sama okolica, co poprzedni rampage. Obok budynku, za którym znalazłeś przed chwilą ikonkę, stoi luksusowy hotel. Z tyłu tego kurortu wypoczynkowego zobaczysz basen, a nad nim trampolinę. Domyślasz się już, gdzie znajdziesz rampage'a? No właśnie – na szczycie trampoliny!
WSKAZÓWKI: Ja chcę trudniejszych misji! Tak naprawdę, to nie ma o czym tutaj pisać! Gangsterzy spacerujący przy basenie stanowią niezwykle łatwy cel dla Twojej snajperskiej strzelby. Nawet, gdy otworzą do Ciebie ogień po śmierci któregoś z towarzyszy, to praktycznie żadna kula nie powinna Cię dosięgnąć na szczycie trampoliny. Łatwizna.

10. CEL MISJI: Zabić 25 gangsterów.
BROŃ: Colt Python.

POZIOM TRUDNOŚCI: łatwa.
LOKACJA: Vice Point.
Z okolicy, w której znalazłeś poprzednie dwa rampage ruszaj na północ wzdłuż plaży. Na końcu swej drogi znajdziesz ikonę unoszącą się tuż przy jednym z budynków.
WSKAZÓWKI: Chłopaków do likwidacji jest tym razem więcej, ale Colt to gun o potężnej sile rażenia. Klucz do sukcesu w przypadku tej misji, leży w odpowiednio szybkim zmienianiu lockowanych celów. Jeśli posiądziesz tę cenną umiejętność, ani ten, ani kilka kolejnych rampage'y nie powinno przysporzyć Ci zbyt dużych problemów. W tej dzielnicy jest sporo gliniarzy pilnujących porządku przy pobliskim centrum handlowym, więc aby ułatwić sobie zadanie załatw także ich. Po szczęśliwym zakończeniu zadania i tak przecież wszystkie gwiazdki znikną.

POCZTÓWKI Z VICE CITY

Będziemy tu umieszczać najciekawsze, najbardziej zwariowane obrazki ściągnięte z GTA: VC. Dziś pierwsza seria.

Desperatka?
Ta pani chyba nie rozumie, że kierowca nie ma czasu. Postanowiła go usidlić za wszelką cenę. Bezpardonowo rzuciła się na maskę cabrio.

Tonące Taxi
To dość częsty błąd zauważany w GTA – wtopione w jezdnię lub latające wozy. Tu Jorgosowi udało się złapać taksówkę, która, jak określił, akurat zjeżdżała po górników.

Latający Motuuuuurrrrrrr
Czyżby to był samolot? Nie to motor PCJ600 w dzielnicy Downtown. Naprawdę piękny wyskok w wykonaniu Kalmana, który „zawsze chciał latać".

Suszi... takie kusi
Hmmmm... Można się rozmarzyć. Oto miła pani z klubu Malibu! Wpadnijcie tam, jeśli macie dość brudnej roboty i macie ochotę się trochę wyluzować. /Qba

Les?
Oto sposób na praktyczne wykorzystywanie właśnie, co przejechanych przechodniów. No tak... Ale gdzie podział się samochód? /Qba

GTA: VICE CITY, THE GETAWAY — Nasi Informatorzy

AUTOR: ZELLASH
TEMAT: BRYCZKI
Hola amigos. Mam małą sprawę do GP. Chciałbym wszystkich uświadomić, że samochód, którym uciekają gangsterzy w pierwszej misji "The Getaway", to nie żaden Jaguar tylko MG ZT - sportowa wersja Rovera 75. Tak podają twórcy gry, choć według mnie to jest właśnie Rover 75, ponieważ wersja stworzona przez firmę MG pozbawiona jest srebrnych listew, klamek i innych elementów nadających samochodowi elegancki wygląd. Swoją drogą MG ZT to istny potwór - najmocniejsza jednostka napędowa to ośmiocylindrowy silnik o pojemności 4,6 litra osiągający moc 385 KM! No i mam nadzieję, że wszyscy oglądają "Miami Vice" (TV4, środa godz. 21:30, powtórki w soboty o godz. 17:00). (QOORA: Wierzę Ci na słowo, bo na samochodach się nie znam.)

AUTOR: TOMASZ STEIFNER
TEMAT: GHOST DOG JEST WŚRÓD NAS & OSTRA JAZDA
1. Czy zauważyliście, że w Vice City jest dużo nawiązań do filmu "Ghost Dog: Way of the Samurai"? Po pierwsze, bohater tego filmu mieszkał w zniszczonym "domku" na dachu pewnego budynku. Podobny domek (tylko bez gołębi) można kupić koło Mitcha Bakera. Druga rzecz to strój. Jeden z gości z mafii w filmie nosił taką samą (lub bardzo podobną) koszulę jak jeden z gangsterów Diaza (fioletowa w paski). Tych rzeczy jest tam więcej i nie ma w GP miejsca na wypisywanie ich. Pozdrawiam wszystkich, którzy widzieli film i widzą w nim powiązania z grą. (QOORA: Może masz rację… jest też np. Katana.)
2. Pewnego dnia wskoczyłem na dach (w grze) (QOORA: Domyślam się.) jakiegoś samochodu i jechałem na nim jakiś czas. Kierowca był chyba niedzielny, gdyż jechał bardzo wolno. Postanowiłem podgrzać atmosferę i strzelić z pistoletu w maskę. (zdarza się, że po takim zabiegu kierowca wysiada i ucieka). Właściciel autka dostał chyba jakiegoś ataku i zaczął jechać jak szalony. Zupełnie jak by chciał mnie zrzucić. Powtarzałem taką akcję kilka razy. Chylę głowę przed każdym kto utrzyma się na dachu samochodu po takim zabiegu (o ile w aucie będzie nadal kierowca) ponad minutę. Nie. Chociaż pół minuty. Naprawdę "Ostra Jazda". (QOORA: Owszem, ale ten trik działał już w GTA3. Wystarczy wejść na jakiegoś pick-upa, aby utrzymać się nieco dłużej niż minutę. Niektórzy na dachach pędzących samochodów bawią się dodatkowo w snajperów – to dopiero ostra jazda.) Pozdrowienia.

AUTOR: DEVIL
TEMAT: NEO, THERE IS NO… WALL
Yo ziomy! Mówiłem już jak przechodzić przez ściany? Tak? Nie słyszę... Dobra, teraz będzie o tym jak jeździć po nich motocyklem! Wystarczy, że skołujemy "siakiś" motor. Najlepiej PCJ 600 lub skuter. Teraz wychodząc z Hotelu Ocean View kierujemy się w prawo i idziemy za zakręt. Dalej kierujemy się ciemną alejką na południe (południe to kierunek przeciwny do północy, czyli literki "n" na mini – mapce) (QOORA: Eee, dzięki za podpowiedź.), mijamy cztery ciemne uliczki i dojeżdżamy do szaroniebieskiego budynku. Mijamy go i jedziemy w kierunku "zakończenia" uliczki zieloną ścianą. Obracamy się o 180 stopni i zaczynamy jechać równolegle do szarej ściany. Gdy dojedziemy do miejsca gdzie "połączenie" ściany budynku z ziemią "robi się" jaśniejsze, najeżdżamy na ścianę. W zależności od tego, jaki pojazd wybraliśmy wjedziemy wyżej i dalej po ścianie. Miłej zabawy.

AUTOR: DEVIL
TEMAT: COME CRAZY
Howgh! Zastanawiam się, czy ktoś z was wiedział, że na piętrowym parkingu w Ocean Beach znajduje się Stalion, którym można wykonać misję Come Crazy. Chodzi oto, aby przejechać przez wszystkie checkpointy nie potrącając słupków. To chyba tyle. A tak to ja sobie już lepiej pójdę.

AUTOR: TOMASZ STEIFNER
TEMAT: ALE HECA!
Wsiadamy do Huntera i szukamy na niebie samolocika z reklamą (coś o Elvis Zombie) przyczepioną do ogona. Niszczymy szybko samolocik i obserwujemy, co się dzieje z reklamą... Spada na ziemię, ale zamiast spokojnie osiąść na glebie, to zaczyna przenikać pod powierzchnię planety. Dziwne...

MAŁY KONKURS NA...

Tym razem nagrodę otrzyma od nas Tomek za świetny screen. Przeczytajcie, co sam autor ma do powiedzenia i nie ustajcie w próbach!.

„Screen z „Apachami" i Candy Suxx stworzyłem zmieniając model Tommyego oraz zbierając helikoptery na jednej ulicy. Niestety, zaraz po utworzeniu konstrukcji Apache spłonęły, ale efekt został uwieczniony dla potomnych."
Tomek

Wakeboarding Unleashed — Xbox, PS2

Wybór poziomów (Xbox)
W głównym menu wklep: X, X, X, X, B, B, B, B, Y, Y, Y, Y, X, B, Y.

Wybór poziomów (PS2)
Aby aktywować wybór poziomów w głównym menu wklep: KWADRAT, KWADRAT, KWADRAT, KWADRAT, KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KWADRAT, KÓŁKO, TRÓJKĄT.

Dechy (PS2, Xbox)
Aby zdobyć drugą i trzecią deskę każdego boardera w głównym menu wklep: GÓRA, GÓRA, LEWO, LEWO, PRAWO, PRAWO, DÓŁ, DÓŁ, GÓRA, LEWO, PRAWO, DÓŁ, GÓRA, LEWO, PRAWO, DÓŁ.

Wszyscy boarderzy (PS2, Xbox)
Aby odblokować wszystkich wakeboarderów piętnaście razy obróć prawą gałkę analogową w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gdy jesteś w głównym menu.

Filmy zawodników (PS2, Xbox)
Aby odblokować filmy poszczególnych zawodników ukończ nimi grę.

Odkryj wszystko (Xbox)
W głównym menu wklep: GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO.

Odkryj wszystko (PS2)
W głównym menu wklep GÓRA, DÓŁ (pięć razy), a potem LEWO, PRAWO (pięć razy), poprawność kombinacji potwierdzi komunikat.

Postacie (Xbox, PS2)
Jordan - zbierz wszystkie gwiazdki w Star Search.
Summer - ukończ grę każdą postacią.

The Hulk — Xbox, PS2, GCN

Poniższe kody wpisujcie w menu Code Input (Options).
Dwa razy żywotniejsi przeciwnicy: BRNGITN
Dwa razy żywotniejszy Hulk: HLTHDSE
Dwa razy słabsi przeciwnicy: MMMYHLP
Kasowanie High Score: NMBTHIH
Nietykalność: GMMSKIN
Wybór poziomów: TRUBLVR
Regeneracja: FLSHWND
Nieskończona liczba kontynuacji: GRNCHTR

Poniższe kody wpisujcie podczas gry, na odpowiednim terminalu.
Graj Szarym Hulkiem (Gray Hulk): JANITOR
Odblokuj arty 'Desert Battle': FIFTEEN
Odblokuj Hulk Movie FMV: NANOMED
Odblokuj arty 'Hulk Transformed': SANFRAN
Odblokuj arty 'Hulk vs. Hulk Dogs': PITBULL

Zawsze pełny pasek Rage
Wklep ANGMNGT w menu Code Input (Options).

Wszystkie puzzle rozwiązane
Wklep BRCESTN w menu Code Input (Options).

Wicked Punch
Wklep FSTOFRY w menu Code Input (Options). Dzięki temu cheatowi Hulk załatwia przeciwników jednym pacnięciem.

Speed Kings — Xbox, PS2, GCN

Kody
Wpisz poniższe kody jako imię postaci przed rozpoczęciem gry:
18 najlepszych okrążeń: .lapt18
Wszystkie testy zaliczone: .test9
Wszystkie Meets wygrane: .meet6
Ukończony Grand Prix Mode: .prix
Punkty Respect: .prix[liczba]

Wszystkie trasy
Zdobądź złoto we wszystkich wyścigach.

Odblokuj Grand Prix Mode
Ustanów najlepsze czasy we wszystkich wyścigach w Time Attack.

Naval Ops Warship Gunner — PS2

Dodatkowe części
W logbook znajdziesz listę zniszczonych przeciwników, a oto nagrody:

100 samolotów - 203mm Chain Gun
500 samolotów - 356mm Chain Gun
100 PT Boats - 46x60 Gun
100 Cruisers - 80cm Guided Torpedo
100 Destroyers - Atomic Engine A
500 Destroyers - Atomic Engine E
100 Battleships - Charged Particle Gun 3
100 Submarines - Enigmatech Atli Hull
100 Transports - 2 Hull Cruiser
500 Transports - 2 Hull Battleship
100 Superships - Wave Gun

Resident Evil Dead Aim — PS2

Plakat z laską
W Room 006 na poziomie B1F, zajrzyj do ostatnie szafki po prawej.

Bronie startowe
Ukończ grę na odpowiednim poziomie trudność i z podaną oceną, a następną rozgrywkę będziesz mógł zacząć z inną bronią:
Easy, "A": Wszystkie pistolety i shotgun.
Easy, "S": Wszystkie bronie oprócz Charged Particle rifle.
Normal, "A": Wszystkie bronie oprócz Charged Particle rifle.
Normal, "S": Wszystkie bronie z nieskończoną amunicją (oprócz Charged Particle rifle).
Hard, "A": Wszystkie bronie z nieskończoną amunicją (oprócz Charged Particle rifle).
Hard, "S": Wszystkie bronie z nieskończoną amunicją.

Fongling
Ukończ grę, a następną zacznij na tym samym save'ie – tam gdzie grałeś Brucem, będziesz zasuwał Fonglingiem.

Freestyle Metal-X — PS2

Kody
seeall: wszystkie postery i fotki.
watchall: wszystkie filmiki.
hearall: wszystkie piosenki.
sugardaddy: milion dolarów.
dudemaster: wszyscy zawodnicy i ich maszyny.
garageking: wszystkie części do motorów.
johnnye: wszystkie kostiumy zawodników.
universe: wszystkie poziomy i eventy.
fleximan: wszystkie sloty na specjalne triki (Special Stunts).

Soldier of Fortune 2 Double Helix — Xbox

Wszystkie spluwy
Podczas zabawy wciśnij (i przytrzymaj) lewą gałkę i wklep: X, Y, A, B.

God Mode
Podczas zabawy wciśnij (i przytrzymaj) lewą gałkę i wklep: B, A, Y, X.

Wybór poziomów
Podczas zabawy wciśnij (i przytrzymaj) lewą gałkę i wklep: CZARNY, B, A, BIAŁY.

Niekończąca się amunicja
Podczas zabawy wciśnij (i przytrzymaj) lewą gałkę i wklep: CZARNY, A, Y, BIAŁY.

Pirates of the Caribbean — Xbox

Kody
Poniższe kody wklepujemy podczas łażenia po stałym lądzie.
A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A: sto tysięcy sztuk złota.
A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A: nieśmiertelność dla postaci i statku, jednak żagle i załoga nadal mogą ucierpieć od nieprzyjacielskiego ognia.
A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A: 50 punktów na zdolności.
A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A: przywraca reputację na poziom Neutral.

Brute Force — Xbox

Kody
Aby uzyskać dany efekt wpisz jeden z podanych kodów jako swoją ksywkę przed rozpoczęciem zabawy.
BRUTAL: będzie trudniej.
DBLDAY: szybka śmierć.
DEADAIM: większa celność.
ERINROBERTS: lepsza obrona.
HVYMTL: kreskówka.
MATTSOELL: przeciwnicy to twardziele.
RAPIDFIRE: szybkostrzelne spluwy.
SPRAGNT: debilni przeciwnicy.

Ukryte postacie
Confed Marine - znajdź DNA w Mission 1 lub Mission 6
Feral Colonist - Znajdź DNA w Mission 2
Feral Outcast - Znajdź DNA w Mission 3
Seer Follower - Znajdź DNA w Mission 4
Militia - Znajdź DNA w Mission 5 lub w Mission 11
Outcast Shaman - Znajdź DNA w Mission 7
Seer Priest - Znajdź DNA w Mission 8
Feral Shaman - Znajdź DNA w Mission 9
Gunthar Ghent - Znajdź DNA w Mission 10
Shadoon - Znajdź DNA w Mission 12
Fire Hound - Znajdź DNA w Mission 13
McTavish - Znajdź DNA w Mission 14
Shrike Soldier - Znajdź DNA w Mission 15
Shrike Heavy - Znajdź DNA w Mission 16
Shrike Hound - Znajdź DNA w Mission 17
Hunter Lord - Znajdź DNA w Mission 18

Mace Griffin Bounty Hunter — Xbox, PS2

Tryb Auto-Focus
Xbox – Wybierz Electro Cosh i wklep: L, R, L, R, A, B, B, A, B, A.
PS2 – Wybierz Electro Cosh i wklep: L1, R1, L1, R1, X, KÓŁKO, KÓŁKO, X, KÓŁKO, X.

Wielkie łby
Xbox – Wybierz Electro Cosh i wklep: L, R, L, R, A, B, B, A, B, B.
PS2 – Wybierz Electro Cosh i wklep: L1, R1, L1, R1, X, KÓŁKO, KÓŁKO, X, KÓŁKO, KÓŁKO.

Odczep kamerę
Xbox – Wybierz Electro Cosh i wklep: L, R, L, R, A, B, B, A, Y, X.
PS2 – Wybierz Electro Cosh i wklep: L1, R1, L1, R1, X, KÓŁKO, KÓŁKO, X, TRÓJKĄT, KWADRAT.

Podwójne obrażenia
Xbox – Wybierz Electro Cosh i wklep: L, R, L, R, A, B, B, A, Y, Y.
PS2 – Wybierz Electro Cosh i wklep: L1, R1, L1, R1, X, KÓŁKO, KÓŁKO, X, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT.

Ręka Boga
Xbox – Ten kod pozwala załatwiać

Outlaw Volleyball — Xbox

Wielkie, niebieskie oczy
Podczas gry wciśnij lewy spust i wklep: B, Góra, Góra, B, Y. Pewne ważne atrybuty zawodniczek znacząco się powiększą..

Wielkie łby
Podczas gry wciśnij lewy spust i wklep: B, A, B, Y.

przeciwników jednym strzałem z Electro Cosh. Wybierz Electro Cosh i wklep: L, R, L, R, A, B, B, A, A, A.
PS2 – Ten kod pozwala załatwiać przeciwników jednym strzałem z Electro Cosh. Wybierz Electro Cosh i wklep: L1, R1, L1, R1, X, KÓŁKO, KÓŁKO, X, X, X.

Niekończąca się amunicja
Xbox – Wybierz Electro Cosh i wklep: L, R, L, R, A, B, B, A, X, X.
PS2 – Wybierz Electro Cosh i wklep:L1, R1, L1, R1, X, KÓŁKO, KÓŁKO, X, KWADRAT, KWADRAT.

Nietykalność
Xbox – Wybierz Electro Cosh i wklep: L, R, L, R, A, B, B, A, X, Y.
PS2 – Wybierz Electro Cosh i wklep: L1, R1, L1, R1, X, KÓŁKO, KÓŁKO, X, KWADRAT, TRÓJKĄT.

Przeskok do następnego poziomu
Xbox – Wklep: L, R, L, R, A, A, B, B, X, B.
PS2 – Wklep: L1, R1, L1, R1, X, X, KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, KÓŁKO.

Odkryj wszystkie sekcje
Xbox – Wklep: L, R, L, R, A, A, B, B, X, X.
PS2 – Wklep: . L1, R1, L1, R1, X, X, KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, KWADRAT.

Wario World — GCN

Najlepszy zamek i zakończenie
Znajdź 40 Spritelings (czyli wszystkie) przed pokonaniem finałowego bossa.

Okryj Selected 1: Dodge Balls
Zdobądź osiem skarbów w Greenhorn Ruins.
Odkryj Selected 2: UFO Assist
Zdobądź osiem skarbów w Wonky Circus.
Odkryj Selected 3: Jumpin' Rope
Zdobądź osiem skarbów w Beanstalk Way.
Odkryj Selected 4: Munch a Bunch
Zdobądź osiem skarbów w Pecan Sands.

Odkryj Trial Version 1: Wario Whirled
Zdobądź osiem skarbów w Greenhorn Forest.
Odkryj Trial Version 2: Heads Up
Zdobądź osiem skarbów w Horror Manor.
Odkryj Version 3: Gold Digger
Zdobądź osiem skarbów w Shivering Mountains.
Odkryj Version 4: Lickety-Split
Zdobądź osiem skarbów w Mirror Mansion.

Mnóstwo monet, mnóstwo!
Podczas walki z DinoMighty złap wroga za ogon i poczekaj, aż uniesie go nad głowę wraz z Wariem. Teraz wykonaj Ground Pound (A+R), co spowoduje, że z DinoMighty wyleci mnóstwo monet. Jednak ten cios nie rani, a tylko oszałamia wroga.

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

neon

Cieszymy się, że naszła Was ochota na pisanie. W tym miesiącu nagrodę w postaci gry na PS2 zdobył Zax - ale mamy też kilka ciekawych tekstów, które wydrukujemy w następnej kolejności. Nie ustajcie - przypominamy, że każdy wydrukowany tekst nagrodzimy grą! Piszcie pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl

ODD STUFF

Przed nami kolejne zabawki, które nigdy nie ujrzały światła dziennego oraz dziwne mutanty. Chcecie więcej? Piszcie listy na adres redakcji lub maile do Marcellusa!

Panasonic M2

Swego czasu w pewnych kręgach o tej maszynce dość dużo się mówiło. Miała bez problemu zdetronizować PlayStation. Patrząc przez pryzmat specyfikacji i przy odpowiedniej promocji rzeczywiście mogłaby zawalczyć o mocną pozycję. Choć z drugiej strony wszyscy wiemy jak Sony ze swoim PSX'em poradziło sobie z całą konkurencją. To cudeńko zostało zaprojektowane przez 3DO i „sprzedane" korporacji Matsushita (zrzesza kilka japońskich potentatów). Kilku developerów stworzyło wczesne wersje gier, ale bossowie Matsushity nie byli w ciemię bici i wiedzieli, że wchodzenie na ścieżkę wojenną z Sony może przynieść duże straty.

Przypatrzmy się bliżej specyfikacji. Procesor taktowany zegarem 66 Mhz, 8 MB RAM'u, przepustowość szyny – 520 MB/sek. To cacuszko ruszało milion polygonów na sekundę lub sto milionów pikseli. Maksymalna rozdzielczość 640x480, memorki od 128 KB do 32 MB, oraz port rozszerzeń do podłączenia modemu lub innych urządzeń. M2 było zdolne do tworzenia grafiki z następującymi efektami: MIP mapping, Anti-aliasing, Z buffer. Podsumowując sprzęt ten był dwa razy mocniejszy od PSX i spokojnie dorównywał osiągami N64. Miał jednak dużego asa w rękawie. Miał być wyposażony w czytnik CD-ROM 4x, co pozostawiałoby PSX daleko w tyle, jeśli chodzi o czas ładowania danych, a N64 ze względu na dziesięciokrotnie większą ilość danych, które mogłyby pomieścić się na nośniku.

Szkoda, że ta machina nigdy nie została wprowadzona do sprzedaży. Im większa konkurencja tym zawsze lepiej dla nas – zwykłych, szarych zjadaczy gier.

Pippin

Dziwna nazwa nieprawdaż? Nie wiem czemu, ale Bandai lubuje się w takich infantylnych, nie do końca trawionych przez nie-azjatów słowach. Oczywiście to imię jednego z hobbitów, ale dajmy na to taki Playdia - konsolka wypuszczona w 1994 roku. Powtórzcie ten wyraz kilka razy w myślach. Czy coś takiego mogło się przyjąć? Przecież ta nazwa szybciej się kończy niż zaczyna. Zero symetrii tak, jak na przykład w słowie PlayStation. Wróćmy jednak do tematu. Pippin w Japonii został ochrzczony Atmart (jak dla mnie trochę lepiej brzmi) i był biały. Pippin był wspólnym projektem Bandai i Apple. Pierwsza firma, jak wiadomo to potentat, jeśli chodzi o anime, gry i małe,

elektroniczne zwierzaczki. Apple, wiemy - to komputerowy gigant. Połączenie idei jednej firmy z technologią drugiej zaowocowało stworzeniem hybrydy konsoli i komputera przenośnego. Premiera miała miejsce w 1995 r. w Japonii, krótko potem urządzenie dotarło do Stanów. Pippin był "napędzany" przez 32-bitowy procesor PowerPC 603 oraz 5 MB RAM'u i CD-ROM o prędkości odczytu 4x. Czyli, jak na tamte czasy była to całkiem potężna specyfikacja, a w praktyce możliwościami daleko wyprzedzał PSX'a. Oprócz tego czytał płyty CD Audio, miał przełącznik NTSC-PAL i dało się do niego podłączyć drukarkę i modem (@World 28.8 kb/sek. od Motoroli). Do zestawu dołączona była nawet przeglądarka internetowa @World. Jak dobrze widać na zdjęciach komputer wyposażono w ekran, na którym pisało się przy pomocy rysika oraz pełną klawiaturę. Na ten sprzęt wyszło kilka gier, które są teraz białymi krukami. Praktycznie nie sposób je gdziekolwiek dostać. Między innymi Dragon Ball Z, który jest najbardziej poszukiwanym tytułem z tej serii.

Co ciekawe programy wgrywały się ponad minutę, ale kiedy już się załadowały do pamięci nie uświadczyło się ani jednego loadingu. Jeśli ktoś ma ochotę coś takiego sprowadzić z Japonii wyniesie go to bagatela, 600 zielonych papierów.

Yaroze

Pamiętacie ten mały zestaw dla programistów amatorów? Był to swego rodzaju eksperyment, który mógłby nawet wypalić, gdyby Sony nie przestało go po pewnym czasie wspierać. Dzięki Yaroze powstało kilka ambitniejszych programów, które były od czasu do czasu dodawane do płyt z demami. Sama konsolka była czarna i nie miała żadnych zabezpieczeń, czyli mogła odpalać nagrywane płyty CD-R, ale

potrzebowała do tego specjalnej karty pamięci. W skład zestawu wchodziła karta, przez którą podłączało się wszystko do PC oraz oprogramowanie. Było dość proste i raczej nie nadawało się do tworzenia ambitniejszych rzeczy. Niektórzy z powodzeniem używali profesjonalnych programów edycyjnych.

Teraz Sony promuje swój Linux-kit. Ciekawe, historia lubi się powtarzać. Zobaczymy, jak to będzie tym razem. Miejmy nadzieje, że ambitniejsze projekty nie zaginą w gąszczu komercyjnej papki.

PSX DEV

Macie ochotę stworzyć coś na PSX, a Yaroze jest dla Was za prymitywne? Zawsze możecie zaopatrzyć się w zestaw dwóch kart do profesjonalnego programowania oraz gruby podręcznik dla „początkujących". Ten zestaw posiada absolutnie wszystko, co potrzeba, aby stworzyć prawdziwą grę na PSX'a, ale jest praktycznie nie do zdobycia.

Kiss-Site

Chcecie karaoke w swoim domu? No problem! Zaopatrzcie się tylko w system Kiss-Site – jeden z wielu takich zestawów dostępnych w Japonii. Kiss-Site czyta tylko specjalnie przygotowane 8-centymetrowe płytki CD zawierające muzykę, przerenderowane animacje wyświetlane na ekranie i słowa piosenek. Ale to nie wszystko. Na Kiss-Site zostało napisanych kilka prostych gierek, a do samego urządzenia da się podłączyć nawet cztery mikrofony, aby trochę powalczyć z przyjaciółmi na słowa. Taki mały battle kilku MC w domowym zaciszu? Ciekawe, kiedy w Polsce karaoke stanie się bardzie popularne?

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Wielkimi krokami zbliżamy się do corocznego okresu cudów. Będą się działy rzeczy nie do opisania i po raz kolejny wszyscy stwierdzimy, że mamy za mało kasy.

Kiedyś, kiedy ludzie wytwarzali wszystko ręcznie, w potwornym mozole, ilość artykułów na rynku była znacznie mniejsza od tego ile ludzie potrzebowali. Przypominać to mogło na pozór sytuację z naszych sklepów za czasów „starego systemu", kiedy to stawało się w kilometrowych kolejkach, bo „rzucili buty z Włoch" i wiadomo było, że dla wszystkich nie starczy. Wróćmy jednak do czasów dawniejszych. Dobrze się wtedy działo. Ile człowiek nie wyprodukował, zawsze znalazł się kupiec. Na mydło, na grzebień i buty typu sandałki. Kiedy jednak powstały pierwsze fabryki i maszyny produkujące krocie wszystkiego, doszło do momentu, w którym wszystkie powstałe konsorcja mogły wyprodukować znacznie więcej, niż ludzie byli w stanie kupić. Od tego czasu, kiedy to podaż stała się większa niż popyt, zaczęła się wojna.

Co oczywiste, trzeba było zmobilizować klientów do tego, żeby jednak zaczęli kupować odpowiednie produkty (naszej firmy!). Ale nie wystarczyło powiedzieć – „Kupujcie mydełka". Albo: „Najlepsze futra u Kowalskiego i Synów". Oto bowiem współczesny przemysł dotarł do metody, w której nie sprzedaje się produktów, a... potrzeby. Schemat reklamy proszku „do białych rzeczy". Mama, rozbrykane dzieci, flejtuszą sobie ubranka, mama łapie się za głowę, proszek jest jej zbawieniem. Najpierw pokazuje się człowiekowi informację: „potrzebujesz tego towaru", a potem dopiero rozwiązanie – cudowny proszek. Ale to jeszcze nic. Pół biedy jak się czegoś potrzebowało. Weźmy na przykład tak popularną jeszcze do niedawna reklamę płynu, który zabija bakterie w zlewie, tam za tym sitkiem, w rurach. Otóż reklama udowadniała naocznie, że dotychczas każdy z nas karmił bakterie, a trzeba je jak najszybciej wytępić, bo zjedzą całą rodzinę do siódmego pokolenia! Tak naprawdę to jednak wielka figa. Takie płyny sprawdzają się w domach, w których, na modłę amerykańską, jest w zlewie mikser do odpadów. W Polskich blokach nikt tego nie potrzebuje – a jednak. Wielu osobom udowodniono, że potrzebują i muszą mieć.

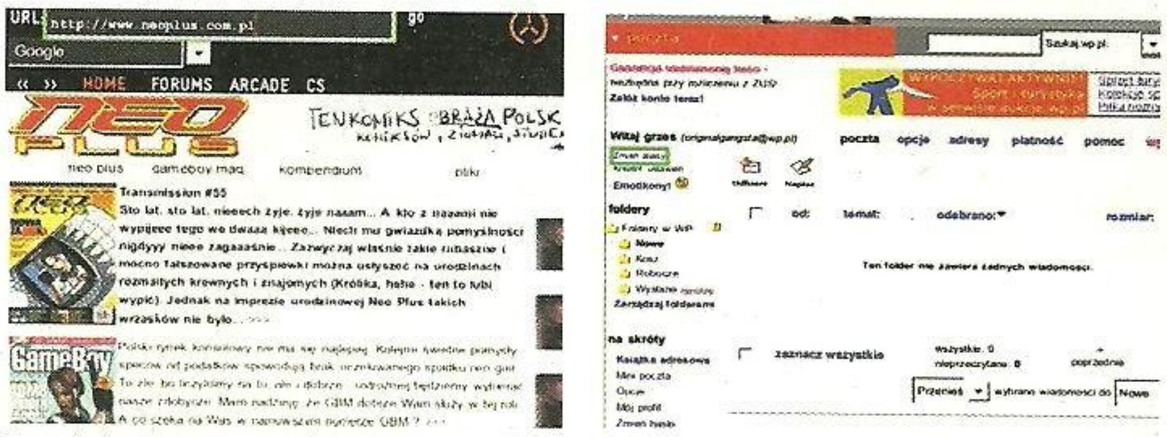
Co to ma wspólnego z grami? Zbliża się okres przedświąteczny i zaczną się dziać cuda. Coraz więcej zapowiedzi, coraz ciekawsze gry, coraz barwniejszy świat za wystawą sklepu. Największe pieniądze pójdą właśnie teraz na promocję i reklamę. Na to, byśmy stwierdzili, że potrzebujemy czegoś. Na przykład: „Cholera... nigdy właściwie nie grałem w wyścigi, bo ich nie lubię, ale te wyglądają na całkiem niezłe! W takim razie spróbuję.". Zachowajcie czujność i weźcie sobie w takich sytuacjach na wstrzymanie.

Bo okres przedświąteczny jest także tym, kiedy to najwięcej z podjętych przez nas decyzji nie będzie naszych, racjonalnych i przynoszących nam korzyści. Korzyści odniosą prawdziwi autorzy tych decyzji. Będzie to mianowicie robota speców od marketingu, którzy wezmą za to grubą kasę (jeśli poprawi Wam to samopoczucie).

A jeśli ktoś sądzi, że reklamy na niego nie działają – cóż. Ludzie na ogół sądzą, że są na reklamy odporni – badania wykazują jednak coś innego. I tak się ten świat kręci. **[Grabarz]**

ONLINE KONSOLE W SIECI

Sprawa konsolowych gier online w Polsce ma się coraz lepiej. Przybywa entuzjastów tego typu rozrywki, którzy już szkolą się w SOCOM'a. Ostatnio miałem przyjemność poznać kilku z nich. Pozdrawiam Chłopców z Placu Broni! [txt: OG]



Przeglądanie WWW na PS2 - to naprawdę działa!

Przeglądanie WWW na PS2?
Do niedawna na to pytanie odpowiedzielibyśmy: „Tak, ale tylko w Japonii". Jednak teraz można już to robić... A w tym celu użyjemy strony www.brookfresh.co.uk jako bramki na internetowy świat. Po pierwsze będziecie potrzebować PAL'owskiego Network Adaptora i płyty startowej do niego. Ostatecznie może być NTSC, ale płyta od PAL'owskiej wersji, ponieważ tylko na niej znajdziecie odpowiednią opcję pozwalającą na korzystanie z tego dobrodziejstwa. Oto opis całej operacji krok po kroku:

1. Włóżcie do PS2 Start-up Disc i odpalcie konfigurację połączenia internetowego.
2. Wejdźcie do Advanced Options i wybierzcie Configure External Network Device.
3. Ustawcie numerek IP na 217.33.205.103.
4. Teraz wystarczy zapisać ustawienia i strona www.brookfresh.co.uk powinna otwierać się zamiast tej standardowej.

Jak to działa? Autor Martyn Brook znalazł dość prosty sposób by zmusić konsolę do korzystania ze swojej strony, która jest jednocześnie bramą pozwalającą na przeglądanie innych witryn. Nie ma żadnych ograniczeń. Wystarczy w ramce na samej górze wpisać adres strony, którą chcemy odwiedzić, nacisnąć GO i po chwili powinniśmy być na miejscu. Po prawej jest jeszcze menu ze skrótami, między innymi do Google i forum Sony. Obok macie fotkę, jak wygląda strona Neo Plus podczas przeglądania. Wszystko wygląda trochę gorzej niż na ekranie monitora ze względu na niższą rozdzielczość obrazu wyświetlanego przez TV, ale da się przeżyć. Wszystkie czynności da się wykonać bez myszki i klawiatury. Zamiast gryzonia jest lewy analog, wciskając L1 otworzymy wirtualną klawiaturę, a pod kwadratem jest help, w którym wypisane są funkcje wszystkich guzików.
Oczywiście nie jest to pełnoprawna przeglądarka. Nie ściągniemy sobie plików, nie poczatujemy (nie ma Javy), nie obejrzymy filmów, ani nic nie zapiszemy, ale za to można wysyłać maile i przeglądać wszystkie strony z obrazkami, nawet tymi animowanymi. Jednak jest pewien minus - po przejrzeniu kilku stron przeglądarka ma tendencje do zwalniania, po prostu czuć, że się zapycha.
(Thx Pepe76!)

Wiadomo także, że Sony pracuje nad swoją oficjalną przeglądarką do stron WWW, którą zapewne zechce sprzedawać.

2,4 miliona Network Adaptorów
Można powiedzieć, że Network Adaptor już odniósł sukces. Jeśli patrzeć na analogiczne produkty dostępne dla pecetów, ta zbyt droga zabawka znalazła już ponad dwa miliony nabywców. Do końca czerwca w samych Stanach sprzedano 2 miliony, a w Japonii około 400 tysięcy. No tak, ale teraz mamy już sierpień i już dawno po premierze w Europie. Ciekawe ile Sony upchnęło NA do tej pory? Patrząc na zwiększającą się z dnia na dzień liczbę graczy pykających w sieci w SOCOM'a stawiam na jakieś trzy miliony.

Lepszy Tribes?
Wygląda na to, że Sierra poszła po rozum do głowy i zamierza wydać poprawioną wersję swojej strzelanki online – Tribes: Aerial Assaults na PS2. Usprawniona wersja ma mieć lepszą grafikę i internetowy ranking najlepszych graczy. Developer - Inevitable Entertainment wziął się do roboty i stworzył specjalne oprogramowanie, dzięki któremu Team Warfare będzie zbierało dane o najlepszych graczach. Oprócz tego poprawiona zostanie największa bolączka Tribes – brak sensownej komunikacji między graczami. Będzie chat pozwalający porozumiewać się graczom oraz tak zwany IRC Radio Bot - system informujący graczy będących online o toczących się meczach. Dodano również skrypt konsoli telnetowej, do zdalnego łączenia się z serwerem. Autorzy nowej wersji chwalą się, że całkowicie przebudowali kod gry oraz postawili specjalnie dedykowane dla tej produkcji serwery, aby jeszcze bardziej usprawnić komunikację.

Turniej w SOCOM'a
Klan =POL= po niewielkiej transformacji - odejściu kilku graczy, na miejsce których weszli inni, nadal czynnie bierze udział w bitwach online w SOCOM'a. Wprawdzie liczebność klanu spadła, ale ci, którzy zostali to gracze, którzy od początku go tworzyli. Są to "korzenie klanu" jak to trafnie stwierdził Floyd.
Nasz klan uczestniczył ostatnio w większym turnieju online. Jak coś takiego się odbywa? Praktycznie każdy klan biorący czynny udział w zabawie w SOCOM'a może uczestniczyć w turnieju. Trzeba tylko zarejestrować się na stronie internetowej, którą prowadzi jeden z organizatorów. Po zapisaniu klanu spoglądamy w kalendarz rozgrywek i wybieramy jeden z proponowanych terminów. Na każdy dzień przypada od jednej do kilku potyczek. Dalej wybieramy odpowiadającą nam mapę (u nas była to Bitter Jungle), dzień (graliśmy 24.06.2003), godzinę (2:00), serwer (East Canada) oraz liczbę graczy (4 vs 4) i czekamy na swoje pięć minut. Do turnieju zgłosiło się sześć drużyn z całego świata. Losowo przydzielono nam jedną z nich - klan D-DAY zajmujący 17. miejsce w ogólnym rankingu. Umówiliśmy się na trzy gry, które miały wyłonić zwycięzcę. Nie było łatwo, ale udało się wygrać dwie gry pod rząd, więc nie musieliśmy dalej walczyć.
Po ż chwili juwiadomo było, kto w eliminacjach przeszedł dalej i z kim gramy kolejne starcie. Był to klan NY, który zajmuje 9. miejsce w rankingu. Tutaj nie poszło nam tak dobrze i przegraliśmy dwie gry pod rząd, a tym samym pożegnaliśmy się z pierwszym miejscem.
W sumie wylądowaliśmy na 3. miejscu, co i tak dobrze jak na pierwszy raz. Za jedną wygraną dostaliśmy jeden punkt, co daje nam 28 miejsce w światowym rankingu.
Już szykujemy się na kolejny turniej.
Wszystkich chętnych do zagrania z nami w SOCOM'a proszę o pisanie na:
messiah69@wp.pl
KACPER [=POL=KACPER]

SOCOM Q&A
Zebraliśmy najczęściej zadawane pytania dotyczące Network Adaptora oraz SOCOM'a i postanowilismy rozjaśnić kilka wątpliwości.

1. Czy Europejski NA będzie działał w Polsce? Słyszałem, że mogą być problemy z konfiguracją.
Tak, NA sprowadzony z krajów UE działa w Polsce. Problem z konfiguracją jest, ale łatwo go ominąć. Po pierwsze należy odpalić konfigurację z gry, nie start-up discu. Po drugie, lepiej wpisać wszystko ręcznie.

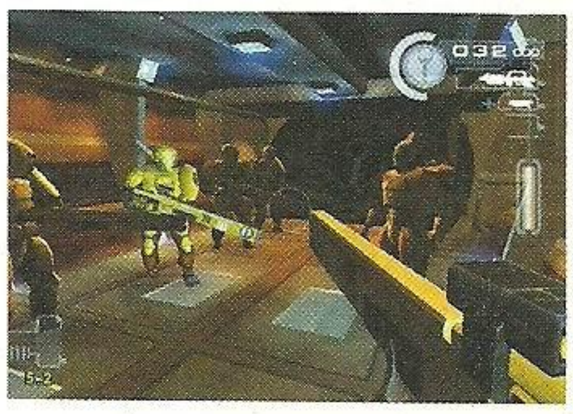
2. Gdzie można kupić SOCOM i czy dostępny jest tylko w zestawie z headsetem?
SOCOM jest sprzedawany tylko ze słuchawkami. Można go kupić bezpośrednio u Sony, lub w każdym dobrym sklepie konsolowym.

3. Czy można kupić SOCOM-a w zestawie z NA?
Można, ale na razie nie w Polsce. Na razie NA trzeba kupić osobno, choć już pewnie niektórzy myślą o sprzedawaniu takiego zestawu razem.

4. Co oznacza zaznaczone FF obok założonej gry?
Jeżeli przy grze jest włączone FF (Friendly Fire), to oznacza, że koledzy z drużyny podatni są na nasze strzały. Musicie wtedy bardziej uważać gdzie celujecie, ponieważ za zabicie członka swojej drużyny mamy 1 punkt na minusie i osłabioną drużynę.

Hardware
Ta pozycja zbliża się coraz większymi krokami. Czytając materiały udostępnione przez twórców nie mogę oprzeć się wrażeniu, że będzie to inkarnacja Twisted Metal w wojskowych realiach. Areny będą pełne tuneli, skoczni i bonusów. Szykują się dwa główne tryby gry - Team Deathmatch i Team King of the Hill. Tytuł będzie wykorzystywał mikrofon sprzedawany razem z SOCOM'em. Tutaj autorzy poszli trochę dalej. Rozmawiać będzie można wciskając guzik tak, jak w SOCOM'ie. Jeśli to okaże się zbyt niewygodne, to włączymy voice sensitive, czyli opcję, w której headset sam wykryje, że zaczynamy mówić i rozpocznie transmisję danych. Ponadto Hardware będzie pierwszym tytułem online, w którym stworzymy sobie listę przyjaciół. Jednak esencją zabawy ciągle będzie niszczenie wrogich maszyn. Już niedługo.

Fire Warrior
Jeszcze mało wiadomo o tym tytule. Będzie to strzelanka FPP w świecie Warhammera 40K z opcją gry w sieci. Już wiemy, że grafika prezentuje się bardzo dobre. Jeszcze tylko żeby online był dopracowany, a dostaniemy kolejną krwistą jatkę do wyżycia się z kumplami z całego świata.



Co nas czeka?
Podczas premiery NA nastąpił wysyp gier online, ale co tu dużo mówić, większość z nich była niedopracowana (szczególnie kulał aspekt komunikacji) i nie starczyła na długo. Teraz co jakiś czas dostajemy kolejne tytuły, ale prawdziwy lawina dopiero się szykuje. Co powiecie na to, że praktycznie każda nowa gra z liczącej się serii dostanie opcję online? Oto lista specjalnie dla Was. Jest na co czekać!

Potwierdzone:
Warhammer 40K Fire Warrior
Armada 2: Star Command
ESPN NHL Hockey
Nascar Thunder 2004
NHL 2004
NHL Hitz Pro
Destruction Derby: Arenas
Need for Speed Underground
ESPN NBA Basketball
SSX 3
Deer Hunter
NBA Live 2004
Outlaw Golf 2
Tiger Woods PGA Tour 2004
Tony Hawk's Underground
Fifa 2004
SWAT: Global Strike Team
ESPN College Hoops
SOCOM 2
The Fast and the Furious
Medal of Honor: Rising Sun
NCAA Final Four 2004
NBA Ballers
NCAA March Madness 2004
EverQuest Online Adventures: Frontiers
Champions of Norrath: Realms of Everquest
Gran Turismo 4
NFL Street
Final Fantasy XI
MX Unleashed
Syphon Filter: The Omega Strain
Resident Evil: Outbreak
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Iron Storm
Killzone
Area 51
Bomberman Online
Breaker
Ghouls 'N Ghosts Online
Hardware: Online Arena
Hot Shots Golf Online
Monster Hunter
Mortal Kombat VI
MVP Baseball 2004
Powerdrome
Robotech 2

Nie potwierdzone:
Ace Combat Online
Armored Core Sigma Project
Colony Wars Online
Front Mission Online
G-Police Online
Guilty Gear Online
Lord of the Rings: Return of the King
Metal Gear Solid Online
Timesplitters 3
WipeOut Online
World Rally Championship 3
WWE Smackdown Online
XIII

Mamy nadzieje, że kiedyś opuszczą granice Japonii:
Nobunaga's Ambition Online
Venus and Braves

SNY O POTĘDZE (eRPeGów)

Mówi się od pewnego czasu, że konsolowe jRPG sięgnęły dna: niewiele ich przecież i często słabej jakości. Ja twierdzę, że tak i nie, moi drodzy. Nie popadałbym w skrajny pesymizm, choć z drugiej strony potrzebna jest nam sceptyczna i zdroworozsądkowa analiza problemu. Ważne jest to, że podobne myśli o najnowszych tytułach tego gatunku zasługują na chociaż chwilę refleksji, a nie zdawkową uwagę, jakoby to felietonista upadł na głowę. Nieprawdaż?

Najlepiej zacząć od sytuacji bardzo ogólnej i obiektywnie spojrzeć na trzy dominujące platformy, z perspektywy anty fanboy'a, którym jestem. Nie ma się co oszukiwać. Xbox na razie daleko w tyle, jedyne tytuły eRPeGowe, które tu wychodzą, to gry blaszakowe pełną gębą. Rozwodzić się nad tematem nie będę, bo też nie o amerykańskich czy europejskich, ale o japońskich płodach mieliśmy mówić. Wystarczy powiedzieć, że kto grał dotychczas na piecu w podobne pozycje nie znajdzie na Xpudle niczego nowego, ani odkrywczego. Fable raczej tego nie zmieni, będzie „ultra-przełomowy", tak jak było to z Black&White. Ciekawe swoją drogą, ilu japończyków skusi się na ten „symulator". Z GameCube trochę lepiej, chociaż ciągle mało. Nowa Zelda jest tytułem, dla którego z pewnością warto posiadać konsolkę, nadchodzi też FF:Crystal Chronicles od Square Enix. Obawiam się jednak, że ten drugi tytuł jest jednorazowym eksperymentem firmy, który nie będzie miał wiele wspólnego z serią (i chyba dobrze). Cienko więc na obu platformach, z jednej strony poważne, dorosłe eRPeGi na Xa, ale tak bardzo „blaszane", z drugiej trochę standardowe podejście Nintendo do tematu, czyli swoista infantylność w grach i określony 'target', do którego miałby produkt trafić.

Więcej można powiedzieć o PS2, które dostaje poważne wsparcie od developerów w dziedzinie eRPeGów. Niestety - na pierwsze tytuły trzeba było czekać dobry rok od pojawienia się konsoli na rynku. My chcemy japońskich „przygodówek" – bo tak trzeba je nazywać - zdawały się skandować tłumy! I dostały. Final Fantasy X jest taką „przygodówką", niestety nie do końca udaną, co dzisiaj mogę spokojnie powiedzieć, nie narażając się na lincz, który groziłby dawniej. Ani tu grafiki, ani fabuły, ani „gameplay'a" nie ma. To znaczy może i jest, ale żadna to rewelacja, na pewno nie na miarę „najlepszej gry" na PS2 – jak to niektórzy chcą uważać. Square Enix jest w poważnych tarapatach, nie tylko finansowych. Po prostu brakuje odwagi, pomysłu, dawnego zaangażowania... Ba, nawet ciekawego designu postaci! Po raz wtóry więc zamiast wytężyć siły i stworzyć coś nowego, devloper pogrążył się w bagnie dawnych, zdartych, wymuszonych "pomysłów". Historii Tidusa i jego ekipy brakuje świeżości, są więc schematyczne postacie, schematyczny „zły", schematyczni wrogowie i system walk. Jedynie wątek relacji głównego bohatera ze swym ojcem może wydać się jeszcze ciekawy, a reszta jakaś taka niedorobiona, co podkreśla „odkrywcze" zakończenie.
Parę słów o walkach: nowy ATB miał być ciekawszy – wypadł mizernie; do tego te same potworki powtarzają się przez całą grę sprytnie „przemalowywane", czyli w wersjach zimowych, pustynnych i tak dalej.
Z Dark Aeonami jest podobnie... aż chce się chwycić za miecz. System rozwoju postaci bawi natomiast tylko przez pierwszych kilka godzin, żadna to tak naprawdę innowacja.
Przyjrzyjmy się jeszcze pokrótce tej osławionej grafice. Dla mnie scenerie, w których porusza się gracz przypominają ledwo podmalowane tło, jakąś niefortunnie ustawioną scenografię. Engine – przeciętny, wiele się trudzili koderzy, aby wepchnąć te ładne twarze z pseudo mimiką na zbliżeniach. Niestety zwykłe modele wykorzystane w walkach itd., już nie są tak efektowne i rażą słabszym wykonaniem. Toteż dochodzi do śmiesznych sytuacji, kiedy na pierwszym planie mamy pięknie wykonane facjaty dwóch herosów, natomiast na drugim jakieś pokraczne maski pozostałych – enginie nie potrafi pociągnąć więcej niż trzech dopieszczonych obiektów. Ciekawe czy FFX-2 to zmieni...? Jest jeszcze sprawa wszystkich efektów, wybuchów i innych pierdół podczas walk. No, tu już poszli na łatwiznę – zamiast ładnych przestrzennych „grzybków" okraszonych teksturami mamy jakieś sprite'owe ich odpowiedniki. Do tego reżyseria wszelkich overdrive'ów – trochę bez polotu.
Jestem zbyt drobiazgowy, przesadzam. Błędy te widoczne są tylko dla graczy z długoletnim stażem? Gry robione są dla kasy i tylko dla niej, „jak najmniej się napracować i wypluć na rynek" – oto motto developerów. Ja po prostu zauważam uchybienia, które recenzentom jakoś nie przyszły do głowy. Warto odbrązowić ten tytuł, bo ani rewolucyjny, ewolucyjny czy „kultowy" on nie jest i nie należy tak na niego patrzeć, ani porównywać - o zgrozo! – przez jego pryzmat innych gier z gatunku. Co tam ostatnio Square Enix „wypluło"? Unlimited SaGa to tytuł, którego jeszcze nie miałem sposobności sprawdzić. Opinię o nim są niestety skrajnie negatywne: że za trudna, że zbyt oldscholowa, że nudna. Być może działa tu znowuż wspomniany pryzmat (FFX) i cokolwiek co nie przypomina „wzorcowego" RPG jest do bani, albo też po prostu potwierdza się moja obawa, że w firmie coraz mniej animuszu...

rysunek wykonany przez siostrę autora tekstu

Skupmy się przez chwilę na pozostałych wielkich developerach: Konami i Namco. Ten drugi zaserwował nam całkiem zjadliwą grę, pierwszy odcinek Xenosagi. Muszę przyznać, że pomimo zbyt dużej dawki infantylności tytuł ma potencjał i wcale nie jest tak bardzo niezrozumiały, jak to niektórzy utrzymują (polecam poczytać bazę danych w grze). Daje też do myślenia, w przeciwieństwie do całej reszty eRPeGów na Next-Geny. Problem sztucznej inteligencji i nowej etyki, granic naszego poznania, nadczłowieka i życia poza dobrem i złem, to wszystko bardzo pożądane w grach tego typu (nawet jeśli filozofia Nietschego została przedstawiona w trochę dyletancki sposób). Dlatego też gra po prostu, pomimo krótkiego czasu zabawy, infantylnych czasem motywów, broni się sama. Stanowi chyba najbardziej soczysty kąsek dla Graczy, którzy lubią czasami skorzystać z rozumu. Skąd ta gorycz w uwagach na jej temat czynionych przez niektórych Graczy? Może stąd, że znowu popełnia się błąd, oczekując po grze następcy Xenogears.

Konami chciało natomiast ambitnie zaistnieć na rynku gier RPG tworząc Suikodena 3. Trochę nieudolnie - jak się okazało. Paradoksalnie, właśnie to, że poczyniono tak duże zmiany w systemie gry pogrzebało jej szanse na światowy sukces. System walki wcale nie jest innowacyjny, tylko nieudany, o czym wspominano już w stosownych recenzjach. Jednakże muzyka to chyba największa bolączka tego tytułu, przypomina bowiem utwory stworzone na zepsutych organkach, a nie wspaniałą, czasem pompatyczną nawet, muzykę z Suikodena 2. Do tego dochodzi jeszcze problematyczny „trinity system", który rozbija ciekawą fabułę na drobne i nie daje się wczuć w prowadzoną postać. Zresztą sprytne to posunięcie Konami, miało przyciągać klientów, omamić ich wizją trzech wspaniałych przygód, które w jakiś sposób wiążą się razem. Rzeczywistość jest taka, że dostaliśmy jedną, podzieloną na tak małe kawałki, że zanim coś na dobre się wydarzy już trzeba powtarzać historię i cofać się do pozostałych bohaterów. Ejże, coś mi tu pachnie sztucznym wydłużaniem zabawy, które przyczyniło się do uczucia znużenia i wtórności podczas rozgrywki. Nie tego spodziewałem się po serii, w której akurat na nudę nie można było narzekać. Chyba lepiej było zrobić z tego 30 godzin przygody, a nie wydłużać na siłę? Kontrowersyjna jest również sprawa odejścia mózgu całego przedsięwzięcia – Murayamy. Że niby poszło o to ile z sekretów Harmonii zostanie wyjawionych w „Trójce"? Raczej o pieniądze. Kolejny raz przekonujemy się, że tam gdzie w grę wchodzi wielka kasa nie ma już miejsca na pasję i uczucie. Pozostaje zimne wyrachowanie... Każdy kto grał w pierwszego, amatorskiego można rzec, Suikodena przyzna mi rację, iż ten tytuł ma znacznie więcej ciepła.
Są jednakże rzeczy piękne w SIII. Jedną z nich jest świetny design postaci Fumi Ishikawy. Ponad 108 brawurowo zaprojektowanych i narysowanych postaci daje radę nieprzeciętnie – wyobraźcie sobie, że nie ma tu tej szablonowości, w której zagubił się Tetsuya Nomura współpracując przy kolejnych „Fajnalach". Dobrze opracowane są charaktery i motywy, według których działają postacie, wszystko jest jakieś takie wiarygodne. Cóż jednak mają poczynić europejscy gracze, chcący zagrać w ten tytuł. Mogą zaimportować, albo... albo rozłożyć ręce, bo PAL'a najprawdopodobniej nie będzie. Co z dalszymi losami serii?

Są jeszcze inne porządne jRPG na PS2. Warto wymienić chociażby Shadow Hearts, Dark Chronicle, .hack. Wszystkie jednak bez specjalnych wodotrysków. Co się złożyło na tą przeciętną kondycję gier z tegoż gatunku? Główną przyczyną zaistniałej sytuacji jest zapaść Square Enix. Jakże jaskrawo widać teraz, kto rządził w czasach świetności Szaraka i kto wyniósł eRPeGi na wyżyny, pokazując zarówno najlepszą grafikę jak i zawartość merytoryczną. Dzisiaj, będąc w słabej kondycji, Square nie ma już tej siły przebicia co dawniej i przypuszczam, że nieprędko ją odzyska. Nie można też na nią jakoś specjalnie liczyć, najpewniej zaserwuje jeszcze trzy-cztery miałkie kontynuacje przed przejściem na „Next-Next Gena" i tyle. Duże nadzieje natomiast pokładałem w Konami, które jednak zawiodło (o czym, na szczęście, szefostwo wie) toteż raczej nie uświadczymy następnego RPG jeszcze na PS2. Namco według mnie prowadzi i, co cieszy, pracuje aktualnie nad następną częścią Xeno na PlayStation 2 oraz nad dwoma grami na GameCube.

Jest słabo na Next Genach. Ale nie tragicznie - chciałoby się rzec. Główna to zasługa PlayStation 2 i ilości supportujących ją firm. Każdy, kto trzeźwo patrzy na zagadnienie zgodzi się, że trudno jest im dzisiaj wspiąć się na podobnie wysoki poziom co 4-5 lat temu. Bo przyznacie: większość jRPG na Szaraka to było mistrzostwo, które nie zdarza się często. Rozpuścili nas tym niemiłosiernie, więc teraz żądamy podobnego poziomu. I tu mała konsternacja, bo z jednej strony mało prawdopodobne, abyśmy znowu otrzymali tyle dobra, a z drugiej przecież, do licha, oczekiwaliśmy po Next'ach jeszcze więcej! Warto wreszcie dojrzeć do zrozumienia tego, że gry na nowe konsole nie są przełomowe w żadnym aspekcie (grafika to nie wszystko) i zacząć jednak cieszyć się eRPeGami, które mamy.
A Squaresoft niech wraca do swojej dawnej formy. Fuzja z Enix'em nie wyszła mu na dobre...

Bartosz „Zax" Dawidowski

Autor otrzymuje od nas grę Def Jam Vendetta na PlayStation 2. Gratulacje! Ale FFX i tak jest spoko.

NIKE ARKADIUS I GRY VIDEO

„...Wielowątkowa i niezwykle zaskakująca fabuła...", „...unikalny system sterowania bohaterem, pozwalający na wykonywanie skomplikowanych ruchów...", „...fotorealistyczna grafika wyznaczająca nowe standardy wśród gier konsolowych...", „...sztuczna inteligencja wrogów to nowy rozdział w dziedzinie elektronicznej rozrywki..."...

Takie słowa zachwytu nad grami można znaleźć w kolumnach newsów zajmujących pierwsze strony każdego niemal magazynu poświęconego grom konsolowym i komputerowym. Słowa autorów gier, oczywiście. Brzmi to wszystko bardzo obiecująco, nieprawdaż? Owszem, ale zazwyczaj słowa te mają jakąkolwiek wartość do czasu, gdy gra opuści siedzibę producenta i pierwsze jej kopie trafią w ręce recenzentów, a później graczy spragnionych takich właśnie nowości. Ale wówczas recenzje i komentarze kierowane pod adresem tych „przełomowych" produkcji zmieniają nieco swój charakter. Wielowątkowa fabuła staje się sztampowa, system sterowania niewygodny, grafika screenshotów retuszowana na stacjach graficznych, a inteligentni wrogowie po postrzale w ramię mówią: „Hmm, ktoś tam chyba jest. Pójdę to sprawdzić".
Przyznaję, że także i my dajemy czasami ponieść się emocjom i z zamydlonymi oczami wychwalamy niektóre pozycje. Tylko po to, aby ostatecznie doznać poważnego zawodu i ruszyć na recenzencką krucjatę, której celem jest ostrzeżenie graczy przed gniotem przybranym w ładne słowa i promowanym przez atrakcyjną kampanię reklamową. Wszystkie te zabiegi marketingowe służą jednemu: przedstawić grę w jak najlepszym świetle i za wszelką cenę przekonać potencjalnego frajera, sorry... znaczy się konsumenta, iż właśnie ten produkt ma coś, czego żadna inna gra nie posiada. Udowodnić, iż jest on na jakimś polu wyjątkowy i niepowtarzalny, nowy i oryginalny!
Tylko, że dzisiaj już nikt nie ma złudzeń. Gracze nauczeni doświadczeniem nie kupią już takich bajek, a jedynie osoby zaczynające swą przygodę w wirtualnym świecie gier video mogą dać się złapać na haczyk. Dla większości jednak prawda jest jasna niczym słońce: oryginalne gry praktycznie nie istnieją, a sklepowe półki uginają się pod ciężarem odtwórczych i nudnych tytułów.

TEGO JESZCZE NIE BYŁO...

„A ja na to mówię .... prawda, ty ....." – jak śpiewał niegdyś pewien popularny w niektórych kręgach młodzieży polskiej artysta. Przecież mamy całe mnóstwo oryginalnych gier, które łamią schematy i pozwalają wypłynąć graczom na zupełnie nowe, niezbadane wody! Niemal każdy może rzucić mi takim tekstem, a następnie przedstawić swoje argumenty. Zanim jednak ktoś z Was się na to zdecyduje, niech najpierw zapozna się z moim punktem widzenia. Czy tak naprawdę można jeszcze coś nazwać nowatorskim? Chyba nie. Praktycznie rzecz biorąc człowiek wymyślił już prawie wszystko i zupełnie nowe projekty stanowią ogromną rzadkość. Wobec tego, czy oryginalność ma jakąkolwiek przyszłość w naszym hobby? I znowu obawiam się, że nie. Szybka podróż do niedalekiej przeszłości zadaje się potwierdzać moje słowa. Jaka była najoryginalniejsza gra, z jaką mieliście ostatnio przyjemność obcować? Nie pamiętacie? Hej, no dalej! O, jest jeden śmiałek, który niemrawo podnosi rękę i coś tam duka... ICO? Bardzo dobrze! Naprawdę świetnie! ICO stanowi coś więcej niż zwykłą grę, to zjawisko na miarę zorzy polarnej. Pojawia się rzadko, jest piękne, trwa na tyle długo, że można się nim nacieszyć, ale... To nie jest jednak nic nowego (sorry, Gsh). Proszę, nie bijcie, przecież ja ważę podobno tylko „40kg", hehe. Spójrzcie jednak na sprawę trzeźwo i bez ślepego fanatyzmu.
Bardzo podobały mi się dwa zdania użyte przez Marcellusa w recenzji tej fantastycznej gry, które bardzo dobrze podsumowują całą sprawę: „Prosty pomysł, jeden z najprostszych. Ale powiada się przecież, że na te najłatwiejsze rozwiązania najtrudniej jest wpaść". No właśnie, w ICO zastosowano najprostsze pomysły znane już z wcześniejszych gier, ale tutaj zastosowano je z głową. Czy zapomnieliście już o oldschoolowych tytułach arcade, w których trzeba było na przykład zestrzeliwać spadające bomby lub statki kosmiczne, aby ochronić miasto? Tam również zastosowano motyw opiekuńczy, tyle że w ICO autorzy spojrzeli na to zupełnie z innej perspektywy i wykorzystali na znacznie większą skalę. Ale to musiało się stać prędzej czy później, potrzebna była tylko konsola o mocniejszych parametrach. Przyczepiłem się tak do tego ICO, gdyż szef zasugerował, żeby to właśnie ICO było najważniejszą grą w tym artykule. Ale ja po dłuższym zastanowieniu nie widzę w niej niemal nic oryginalnego. Chwileczkę, mamy kolejnego ochotnika! Ktoś mi tu podrzuca kandydaturę Parappa the Rapper. I tutaj muszę się zgodzić w stu procentach. Grafika eksperymentalna, przyjęta mimo wszystko pozytywnie przez społeczność graczy, muzyka... to rzecz gustu, ale sam pomysł na rozgrywkę to dopiero coś! Z perspektywy czasu można pokusić się o stwierdzenie, że Parappa otworzył rynek konsolowy przed całą masą nowych gier muzycznych. Już wcześniej na rozmaite platformy pojawiały się oczywiście prymitywne gry z tego gatunku, ale to PtR zdołał porwać masy! Zupełnie nowe podejście do tematu oraz absolutnie zaskakujący charakter zabawy podbiły serca tysięcy graczy i pokazały, że można zrobić coś nowego, a jednocześnie komercyjnego, w pozytywnym tego słowa znaczeniu.
W ślad za przygodami rapującego kundla poszły inne gry, które nie bały się pokazać widowni czegoś nowego. Co prawda większość z nich zahaczała o tematykę muzyczną, ale mimo wszystko prezentowały one zupełnie świeże spojrzenie na elektroniczną rozrywkę. Wystarczy tutaj wymienić chociażby niesamowite Dance Dance Revolution, której tytuł, co rzadko się zdarza, jest naprawdę adekwatny do tego, co gra oferuje. Skonwertowana na konsole gra z automatów wprawiła wielu w osłupienie, proponując zabawę przy użyciu dosyć niestandardowego kontrolera. Chodzi tu oczywiście o matę taneczną zmuszającą gracza do aktywnej rozrywki, a nie jedynie biernego wciskania klawiszy na padzie. Pojawiły się też gry muzyczne pozwalające na zabawę przy użyciu kontrolera – gitary, batuty, marakasów, stołu DJ'a, a nawet mikrofonu umożliwiającego zabawę w karaoke. Z podobnego novum skorzystały również gry nie mające absolutnie nic wspólnego z muzyką, jak na przykład The Typing of the Dead, gdzie bawiliśmy się przy użyciu klawiatury w dosyć oryginalny sposób. Poza grami muzycznymi trudno jednak znaleźć jakieś konkretne przypadki, w których autorzy zaskoczyli nas czymś oryginalnym.
Po długim czasie posuchy dopiero teraz trafił się prawdziwy rodzynek w postaci Magic Pengel, który mam przyjemność recenzować w tym właśnie numerze. Ale o tej grze poczytajcie sobie w ramce oraz w recenzji.

...I JUŻ NIE BĘDZIE!

No więc teraz już wiecie dlaczego tytuł artykułu jest taki, a nie inny? Co łączy tytułowe Nike, Arkadiusa i gry video? Mówi się, że ciuchy oraz obuwie Nike są oryginalne (cokolwiek miałoby to znaczyć), także stroje projektowane przez Arcadiusa uznawane są powszechnie za niezwykle „oryginalne" (buhahaha), no a gry... No cóż, te przynajmniej były oryginalne kiedyś. Tylko we wczesnych latach rozwoju przemysłu elektronicznego, kiedy to niezwykłe pomysły rodziły się w głowach amerykańskich i japońskich geniuszów, można było mówić o jakiejkolwiek oryginalności. Wówczas możliwości sprzętu były bardzo ograniczone, a niemal każda nowa gra wnosiła ze sobą powiew świeżości. Pacmany, Tanki, Maria, River Raidy i całe setki innych nawet jeszcze starszych tytułów miały siłę przebicia, gdyż gry jako takie były czymś nowym. Jak więc

DDR: Gry muzyczne z założenia są orygialne, ale tylko niewielka ich część przebiła się do Europy. Czyżby gracze ze Starego Kontynentu byli najbardziej konserwatywni?

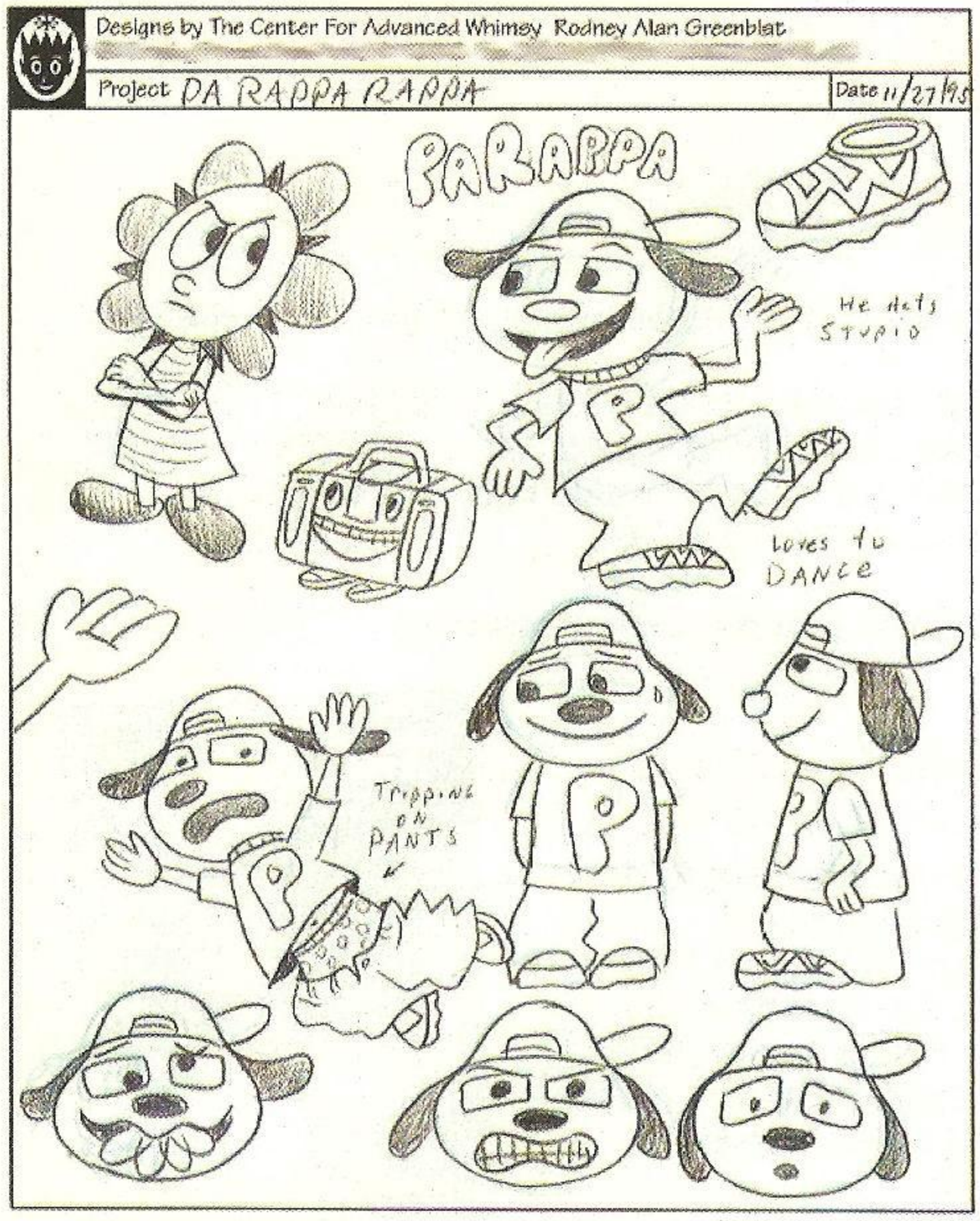
KAMIENIE MILOWE

1. Miłośnicy zabawy przed telewizorem nie mogą oczekiwać już tak oryginalnego pomysłu, jaki zrodził się w głowie Steve'a Russela, który to w roku 1961 stworzył pierwszą w historii grę video. Nosiła ona tytuł Spacewar i była bardzo prostym, żeby nie powiedzieć prymitywnym shooterkiem. Kapelusze z głów.

2. Zastosowanie grafiki 3D w grach, to był dopiero oryginalny pomysł. Niezaprzeczalny przełom. Pierwsza gra korzystająca z tej unikalnej w zamierzchłych czasach technologii to Battlezone, wydana przez ATARI. Tytuł ten pojawił się na początku lat osiemdziesiątych i wcale nie wywołał jakiejś ogromnej rewolucji, czy globalnego szaleństwa. Jeszcze wiele lat musiało upłynąć zanim 3D znalazło się w łasce producentów gier. Mimo wszystko powinniśmy z pokorą się ukłonić i podziękować ATARI.

3. Internet... Tego nie trzeba komentować.

4. .... Czas pokaże, jaki następny oryginalny pomysł wpłynie na elektroniczną rozrywkę. Czekamy z niecierpliwością.



możecie się domyślić, nie było trudno zaskoczyć ludzi czymś nowatorskim. Co więcej, gry nie stanowiły jakiegoś niezwykle dochodowego interesu, toteż eksperymentowanie mogło przynieść tylko same korzyści, a ryzyko było względnie niewielkie.

Z biegiem czasu wszystko się zmieniło i gry obecnie znalazły się w martwym punkcie czekając na jakiegoś zbawiciela, który niczym Neo z Matrixa wyrwie je z martwej stagnacji. Uważam jednak, że taki moment nie nadejdzie. Przynajmniej do czasu, aż gry osiągną nowy poziom egzystencji, dzięki najnowocześniejszym rozwiązaniom technologicznym, takim jak chociażby hologramy lub rzeczywistość wirtualna. Chyba zgodzicie się, jeśli powiem, że moment wejścia gier w strefę trzeciego wymiaru był kamieniem milowym i otworzył zupełnie nowe możliwości przed programistami, co z kolei zaowocowało dziesiątkami w miarę oryginalnych tytułów. W końcu można było wprowadzić w życie idee, które nie mogły zostać zrealizowane na całkowicie już wyeksploatowanym i wypranym z pomysłów poletku 2D. Tego potrzebujemy i na to musimy czekać. Niestety, jeżeli sądzicie, że jeszcze ktoś lub coś Was zaskoczy na 128 lub nawet 512 bitowych maszynach, to grubo się mylicie. To będzie tylko powielanie starych pomysłów w wyższej rozdzielczości, z większą ilością trójkącików i doskonalszym dźwiękiem. Gry będą naturalnie lepsze, ale nie zmieni to faktu, że oryginalność umarła. Smutne, ale prawdziwe.

KONIEC KOŃCÓW...

Takie jest życie, moi drodzy. Zdawałoby się, że tylko gracze uważają, iż oryginalność jest w cenie, a ludzie odpowiedzialni za produkcję gier, nasze opinie mają w pogardzie. W moim tekście można chyba dość łatwo wyczuć nutkę posępnego pesymizmu, ale nie chcę definitywnie przekreślać szans konsol stojących w tysiącach domostw. Coś tam można jeszcze z PS2, GCN, czy Xboxa wycisnąć, ale to również wymaga odrobiny wysiłku i duszy hazardzisty. O tym wszyscy wiecie – zamiast szukać czegoś nowego, autorzy wolą skupić się na poprawieniu oprawy audio – video.

Czy jednak my nie jesteśmy sami temu po części winni? Wielu mówi, że bardzo dobrze, jeśli gra jest oryginalna, ale czynnikiem determinującym naszą ocenę staje się mimochodem wygląd i szeroko pojęta prezencja danej pozycji. Dowód? Na przykład wspomniane Parappa the Rapper. Taka nowość, a oceny prawie w żadnym czasopiśmie i na żadnym serwisie internetowym nie przekroczyły ósemki. Inny przykład? Bushido Blade! Prawdziwy, i ku mojemu ogromnemu zdziwieniu całkowicie niedoceniony przez recenzentów i graczy symulator walki, który miał szanse zmienić sposób postrzegania bijatyk raz na zawsze. Cudowny pomysł i wcale nienajgorsza realizacja poległy pod nawałem pozornie tylko lepszych tytułów. Wszyscy woleli Tekkena, Soul Edge oraz Virtua Fightera. Bez urazy, ale ile można walkować to samo?

Jak sądzę, wielu z Was się ze mną nie zgodzi. Może faktycznie jestem w błędzie, może szukam dziury w całym i powinienem każdą zmianę systemu walki w FF uznać za oryginalną, a wrzucenie do nowego Tekkena metody „just frame" za rewolucję? Może twórcy gier tak naprawdę mają jeszcze mnóstwo pomysłów, ale nie chcą za jedną serią opróżnić całego magazynka wypełnionego pociskami przełomowego nowatorstwa? Może właśnie dlatego karmią nas tymi pomysłami niczym łyżeczką, wydzielając niewielkie porcje co jakiś czas? Może... Szkoda tylko, że ostatnio coraz rzadziej widujemy ową łyżeczkę, a porcje nam wydzielane można śmiało określić jako głodowe...

Qoora

[Gulash: drodzy czytelnicy, zapraszam do dyskusji. Piszcie pod adresem: gulash@neoplus.com.pl]

ORYGINALNY PRZEŁOM?

Czyli (niektóre!!!) nowe gry z nietuzinkowymi pomysłami

MAX PAYNE

Któż nie słyszał o Maxie? O Maxie, który w zwolnionym tempie rzuca się przed siebie z dwoma giwerami w dłoniach, śląc tysiące pocisków w kierunku zwyrodniałych przestępców. „Bullet Time" to niewątpliwie jeden z najbardziej nowatorskich pomysłów zastosowanych w grach video na przeciągu ostatnich lat. Niezwykle przyjemny i widowiskowy. Nie nudzi się nawet po długim czasie! A że ściągnięty z kinowych hitów, to już inna sprawa. Ale ocena za oryginalność idzie przez to w dół.
Oryginalność: 7

FFX

W sumie mam tu na myśli niemal każdą odsłonę tasiemca Squaresoftu. W każdej z nich fani widzą jakąś oryginalną fabułę i przełomowy system walki. Ja jednak jestem innego zdania. Konwersja slotów na Sphere Grid nie zmienia faktu, że wciąż chodzi o to samo, a popularne Summony tylko zmieniają nazwy. Wiem, że narażam się wszystkim miłośników Kwadratowych, ale...
Oryginalność: 5

MAGIC PENGEL

Ta gra powinna stać się obowiązującą definicją oryginalności. Na pewno każdy z Was pragnął stworzyć własnego bohatera gry! Ale nie podniecajcie się zawczasu. Kreator stworków jest dosyć ograniczony, jeśli przyjrzeć mu się nieco dokładniej. Nie zmienia to jednak faktu, że pierwszy krok w dobrym kierunku został uczyniony i wkrótce inni pójdą w ślady Japończyków. Tylko, że wtedy to już nie będzie takie oryginalne...
Oryginalność: 8

BUSHIDO BLADE

Może to i lepiej, że nie trafiła w gusta szerokiej publiczności? Dzięki temu stała się dla wielu legendą i zawsze można napisać o niej parę słów w kontekście niedocenionych pomysłów. W jej wypadku nie chodzi raczej o słabe wykonanie lub niedoróbki. Sam pomysł chyba naprawdę się nie przyjął, skoro do tej pory nie pojawiła się żadna gra stawiająca sobie takie same cele. Wygląda na to, że gracze wolą paski energii niż realistyczną walkę. Hmmm, chociaż w stosunku do rzeczywistości, to faktycznie ten pasek energii wydaje się być bardziej oryginalnym.
Oryginalność: 8

LIBERO GRANDE

Podobna sprawa jak z Bushido Blade. Wcielenie się w jednego tylko zawodnika w drużynie piłkarskiej nie wywołało lawiny entuzjazmu. Owszem, gra nie pozbawiona była wad, ale przecież dało się pograć! Czemu więc popadła w zapomnienie? Przecież podobno lubimy oryginalność?!
Oryginalność: 7

POWER SHOVEL (& Co)

A to co? A to tylko wynalazek panów z Taito, którzy postanowili zrobić symulator koparki. Zresztą nie tylko. W sumie idea jest nowa, ale kiedy pojawia się kolejny symulator komara, fotografa, dźwigu, czy klamki od drzwi człowiek zaczyna mieć dość. W końcu oryginalność nie musi zawsze równać się głupocie. Ale Japończycy lubią takie dziwolągi.
Oryginalność: 8 (a niech mają)

SILENT HILL

Nawet w takim artykule musiałem przemycić SH, hehe. Jednak nie z czystego uwielbienia dla tej serii. Wraz z SH1 po raz pierwszy na konsole zawitał poważny, ciężki i przeznaczony tylko dla dojrzałych graczy tytuł. Dzieło Konami ustaliło nowe standardy, jeśli chodzi o fabułę i klimat w grach video. To także SH pokazało, że gry nie są tylko dla dzieci...
Oryginalność: 7

GTA3

Oryginalność w grafice i przedstawieniu świata gry również jest istotna, a GTA3 doskonale to udowadnia. Po raz pierwszy w historii chłopcy z Rockstar stworzyli tętniące własnym życiem miasto, które mogło pochwalić się czymś więcej, niż trzema kwadratowymi budynkami na krzyż. Gangsterska saga wytyczyła nowe kierunki w dziedzinie grafiki i dlatego nie powinniśmy pomijać tej pozycji w tym rankingu.
Oryginalność: 7

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

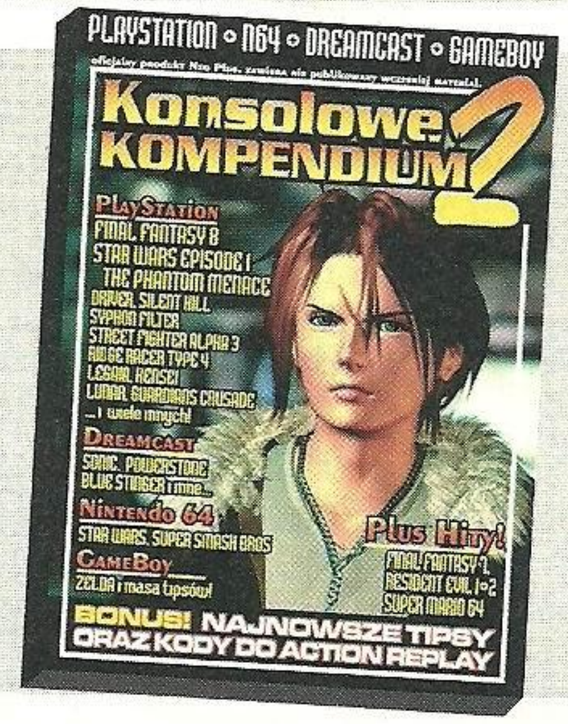
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

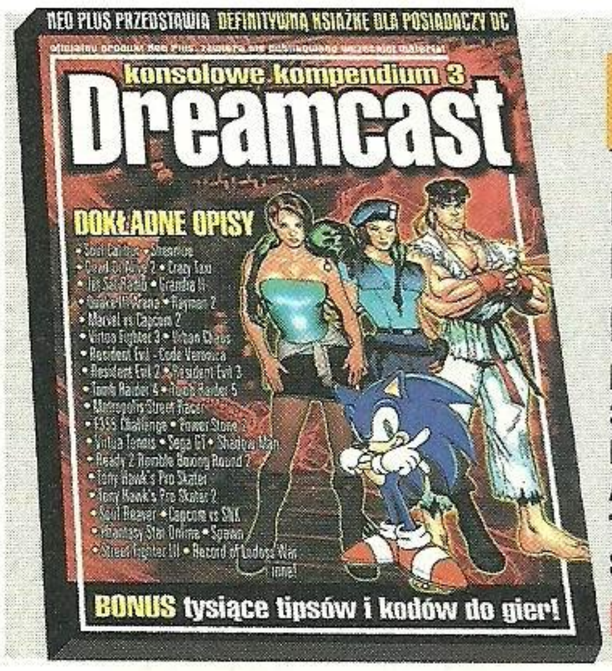
KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3



Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

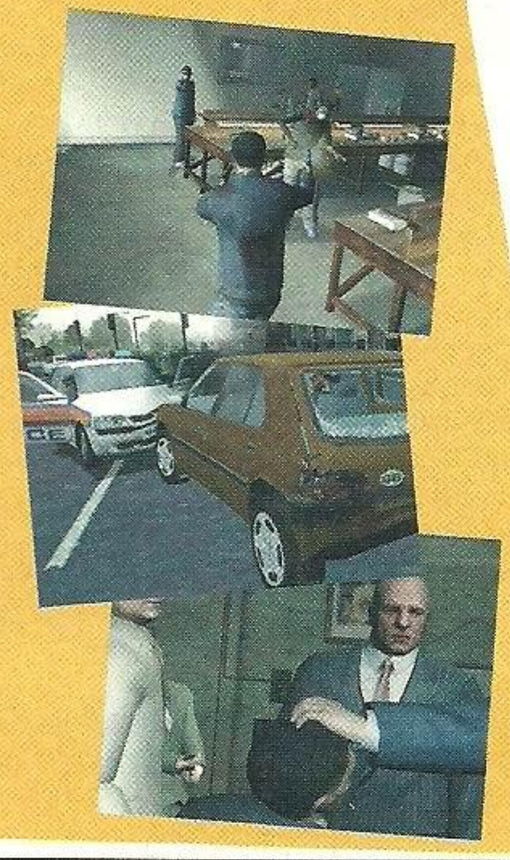
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY THE GETAWAY NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 50 luty
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 51 marzec
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

telefon: .....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

TECHNIKALIA

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Cześć. Jestem "świeżym" posiadaczem konsoli GameCube i mam kilka pytań dotyczących tej maszynki.
Po pierwsze, w jaki sposób można uruchamiać gry z innych regionów. Po drugie zastanawiam się czy będzie możliwość podłączenia twardego dysku. / S.A.C.
P: Można zainstalować prosty mod do przełączania systemów, choć ten działa tylko między japońskim a amerykańskim NTSC, lub zaopatrzyć się we "freeloadera" - płytkę bootującą. Co do drugiej części, to wątpię by była taka możliwość, zgodnie ze specyfikacjami podanymi przez Nintendo porty rozszerzeń mają za małą przepustowość, poza tym byłoby to wbrew polityce firmy.

Od kilku dni jestem nie do końca szczęśliwym (przynajmniej na razie) posiadaczem mojego wymarzonego PS2. Gdy tylko podłączyłem konsolę, uruchomiłem na niej oryginalnego Getaweya i od razu trochę się przestraszyłem. Z napędu Playa podczas gry zaczęły, co jakiś czas, wydobywać się dziwne dźwięki, a dokładniej jakiś "terkot". Nie słyszałem go podczas gry w dołączone do konsoli dema. BARDZO, ale to BARDZO proszę o radę. / Igor
P: Prawdopodobnie nie ma się, czego obawiać, lasery w PS2 chodzą różnie, wszystko zależy od danego egzemplarza, niektóre są głośniejsze, inne cichsze. Należy pamiętać też, że w The Gateway duże partie krajobrazu są doczytywane w locie, więc konsola często "mieli" laserem szukając tekstur itp.

[...] Teraz kwestia pytań, które głównie adresuję do Poyepa. Po pierwsze: czy istnieje VGA Box, który pasowałby jednocześnie do X'a i PS2? Podejrzewam, że nie, ale nie zaszkodzi spytać. Po drugie: w N+ kilkakrotnie było wspomniane o myszce do PS2. Dziwi mnie brak informacji typu: "Myszka chodzi super pod Quake 3 Revolution, podczas, gdy np. w MoH nie da się jej skonfigurować". Nie piszę tego, żeby krytykować - wręcz przeciwnie - jestem ciekawy czy to myszka do gier, czy tylko do Linuxa. / P.J.
1. Nie ma takiego urządzenia.
2. Oto lista gier współpracujących z myszką Logitech do PS2, na której, o dziwo, nie znalazły się wymienione przez Ciebie gry: Half-Life, Unreal, Red Faction 2, Rune Viking Warlord, Age of Empires II: The Age of Kings, Solider of Fortune, Star Trek Voyager.

Witam serdecznie! Jestem stałym czytelnikiem Twojego działu w Neo+. To dobrze, że jest ktoś, kto zna się na takich sprawach. Teraz jednakże ja sam mam mały problem i mam nadzieję, że będziesz w stanie jak najszybciej odpowiedzieć na moje pytania. Po przeczytaniu artykułu Vandaela (o głośnikach) w ostatnim N+ postanowiłem, że czas już kupić podobny zestaw, stąd moje pytania:
1. Mam dwie next-genowe konsole: PS2 i GC i chciałbym do nich podłączyć zestaw głośników 5.1. Jaki zestaw powinienem wybrać? Wstępnie jestem zdecydowany na Creative 5.1 5500 lub 5.1 5700. Czy te zestawy mają odpowiednie wejścia/wyjścia?
2. Czy jest jakaś różnica pomiędzy zestawami 5500, a Console 5500 D? (ten drugi jest zaprojektowany niby specjalnie dla PS2 i X'a, ale czy to oznacza, że zwykłego 5500 nie będę w stanie podłączyć?)
3. Jeżeli kupię np. Creative 5.1 5700, to czy ma on wbudowane odpowiednie dekodery dźwięku przestrzennego, czy będę musiał jeszcze dokupić jakiś amplituner, czy coś w tym stylu ? (swoją drogą, który to ten dekoder? czy to jest to płaskie urządzenie z różnymi przyciskami?). Na opakowaniu jest napisane, że niby dekoduje DD 5.1 i DTS, ale czy na pewno?
4. A co, jeżeli chodzi o Pro Logic, Pro Logic II? Czy posiadając taki zestaw będę mógł cieszyć się dźwiękiem na przykład w takiej Zelda: The Wind Waker, która obsługuje Pro Logic I albo II (nie pamiętam)?
5. Mam pokój 3m x 6m. Czy nie jest za mały? (chodzi o to czy dźwięki nie będą się zlewać, czy coś w tym rodzaju?).
6. Ostatnie pytanie, trochę z innej beczki, ale dla mnie równie ważne. Czy Final Fantasy X obsługuje jakiś format dźwięku 5.1?
Wiem, że trochę tych pytań jest, ale byłbym wdzięczny gdybyś mógł na nie odpowiedzieć. / Artur
1. Tak, będziesz mógł podłączyć oba te zestawy, są wyposażone w odpowiednie wejścia.
2. Nie ma żadnej różnicy.
3. Zestaw 5700 ma wszystkie dekodery z wyjątkiem DPLII, co do drugiej części tego pytania – tak, to jest to urządzenie z różnymi przyciskami.
4. I tu jest właśnie problem. Zestaw 5700 jak i żaden inny od Creative nie dekoduje Dolby Pro Logic II, stosowanego powszechnie w grach na GCN.
5. W przypadku takich głośników optymalne powierzchnie to 15-20 metrów kwadratowych, łapiesz się idealnie.
6. Final Fantasy X podaje dźwięk w zwykłym stereo.

Osobiście mam poważne wątpliwości, co do zestawów 5500 i 5500D w przypadku stosowania ich razem z konsolą PS2. Otóż sprzętowe dekodery razem z nimi dostarczane nie dekodują systemu DTS, w którym zapisany jest cyfrowo dźwięk przestrzenny (ten dekodowany w czasie rzeczywistym) w niektórych grach na PS2. Co innego zestaw 5700, ten jest jednak znacznie droższy.

F.A.Q

Strzałka, to znowu ja. Jest dosyć późno, zaraz idę do pracy, a z tego co widzę nie liznąłem nawet części wydarzeń redakcyjnych. Jednak żaden ze mnie Pasek, więc do przedstawienia dalszych wydarzeń – z perspektywy innych autorów – zaproszę (czytaj – wyręczę się) pozostałych redaktorów. Nie będę już serwował tak sążnistych wypowiedzi. Teraz będzie już tylko esencja. Aha – listy zmienią się od następnego numeru. Pozdrawiam,
banan@neoplus.com.pl

Witaj Bananie!
Nie wiesz przypadkiem gdzie w Polsce można nabyć oryginalne Legend of Mana, Chrono Cross i FFT? Na ultimie.pl nie mają, na allegro.pl też. Cholera (albo ty ;-)) go wie gdzie te gierki znaleźć?
Otho

Głupia sprawa, ale zdaje się, że nie wyszły w Polsce i jeżeli nie trafisz ich gdzieś na aukcji, to możesz mieć kłopot z kupnem. Legalnie się w Polsce nie ukazały.
A skoro o legalności mowa... Skończyliśmy w momencie, kiedy to redakcję Secreta na zawsze opuściliśmy razem z Gulashem. Podjęliśmy decyzję o pozostaniu wspólnikami. Na początku nazwa naszego wydawnictwa miała brzmieć Indie Press, ale ten skrót od angielskiego Independenta mógł budzić mylne skojarzenia dotyczące naszego pochodzenia, więc zdecydowaliśmy się na dumnie, w naszym przekonaniu, brzmiące Independent Press. S.C. Marcin Górecki, Krzysztof Papliński. Zaczęliśmy rzecz jasna od kupna garniaków, komórek, neseserów i zrobienia sobie wizytówek...

Cze
Z góry pozdrawiam ciebie i wszystkich pozostałych pracowników Neo Plus :-) Nie wiem czy wiesz, ale masz takie samo przezwisko jak ja (albo ja mam takie samo jak ty). Chciałem zadać takie jedno pytanie, które mnie męczy już naprawdę baaardzo długo. Czemu ty już nie być wice-pana "G"? Razem tworzyliście naprawdę za.....y zespół. Co nie znaczy, że nadal tak nie jest, tylko, że trochę inaczej, więc?
A tak poza tym, to robicie kawał, naprawdę super roboty. Pokłony for you!
Jestem również wielkim fanem Ninny i uważam, że mało, ale dobrze (i to jeszcze jak) jest jak najbardziej trafne. Jeżeli chodzi o Ninnę, to bardzo mnie poruszyło to, że pan o inicjałach B.G. wykupił Rare. Nie macie pojęcia jak to boli. No ale jak widać kasa górą. Małe pytanko – czy kiedykolwiek coś takiego, jak MGS lub SC pojawi się na GCN? Jest szansa?
Życzę wam dalszych sukcesów i do zobaczenia (do przeczytania) w następnym numerze Neo (mam wszystkie numery Neo Plus! Ha!!).
PS: Czy nazwa pisma i imię głównego bohatera filmu Matrix nie wydają się Wam troszkę podobne?
BANAN

To trochę schizofreniczne, odpowiadać na list Banana. Co do ksywy to zdaje się, że pierwszeństwo jest uzależnione od tego, który z nas jest starszy. A żeby jeszcze bardziej Cię zainteresować w mailu masz wpisane takie samo imię jak ja.
Z tymi garniakami to był żart. Prawdę mówiąc to przez długi czas nawet nie wynajmowaliśmy redakcji (jej rolę pełniło mieszkanie Gulasha), mając świadomość, że musimy oszczędzać kasę, bo prawie cała poszła w rozruch pisma. A na GCN pojawi się remake Metal Gear Solid z podtytułem Twin Snakes. Myślę, że Konami chce jeszcze raz trzepnąć kasę na tym samym pomyśle. No właśnie. Kasa. Na tym całym rynku prasowym sytuacja wygląda tak, że człowiek (czy, jak w tym wypadku, dwóch ludzi) musi mieć kasę na wydanie dwóch, trzech numerów pisma – dopiero, kiedy drugi jest przy końcu okresu sprzedaży można poznać wyniki sprzedaży pierwszego numeru i, albo zapłakać gorzko nad straconymi pieniędzmi, albo też zajarać się maksymalnie i zacząć snuć plany na piękną, dostatnią przyszłość. No, ale znowu dygresja. A tymczasem miałem powiedzieć skąd mieliśmy kasę. Z plotek, które wówczas krążyły najbardziej spodobał mi się motyw rosyjskiej mafii... Jak się nietrudno domyśleć jedyny już wtedy pozostały szef ProScriptu – Waldek Nowak niespecjalnie zajarał się naszym odejściem. Może dlatego, że pod jego skrzydłami zostało wtedy pismo Neo pozbawione wszystkich (zaledwie) autorów i tworzących je ludzi. Nie przypadkowo więc, niedługo po naszym odejściu, kiedy pierwszy numer enplusa pojawił się na rynku, 'życzliwi' zaczęli rozpuszczać o nas plotki. Pewnego dnia, kiedy byliśmy na rozmowie w Sony Poland pojawiło się pytanie o finansowanie Neo Plusa. Bo ludzie w Sony od 'kogoś' słyszeli, że Neo+ jest robione za kasę od rosyjskiej mafii (tłoczącej pirackie płyty). Strasznie mi się to spodobało. Nigdy nie miałem do czynienia z rosyjską mafią, ale słysząc te insynuacje poczułem się kimś. Ej, no nie każdego kojarzy się z rosyjska mafią. Tak więc pomimo, że z przykrością musze stwierdzić, iż z mafia rosyjską (ani też z żadną inną, skoro już przy tym jesteśmy) związani nie byliśmy, ani nie jesteśmy – to ta wersja jest najbardziej kozacka.
A kasę... Pożyczyliśmy od Rodziny.

Witam,
Myślę, że za wcześnie jest żebym znowu pisał do Ciebie, bo dopiero co wysłałem kilka listów, ale wszystko (znowu) przez Metal Geara. Znalazłem bardzo fajną stronkę (wiele się nie naszukałem ;-) dotyczącą serii gier o Wężu. Myślę, że warto ją zareklamować [**http://www.metal-gear-solid.glt.pl/**], bo można znaleźć tam naprawdę wiele ciekawych informacji o Metalu. Czytałem sobie info o MGS3 znajdujące się na owej stronie i doszedłem do wniosku, że jednak warto czekać na tę grę. Rozbawiło mnie to, że podobno nikt nie chciał się wziąć za zrobienie tej gry, więc Kojima, mimo niechęci, musiał znowu wziąć sprawy w swoje ręce. Ja też bym się bał szarpnąć na taki ciężar. Rozmyślałem o tym jak to jest być twórcą gier, po przeczytaniu Gawęd o powstawaniu MGSa, autorstwa Grabarza. I myślę, że chyba jednak nie zajmę się tą pracą, bo nigdy bym się nie nacieszył swoim tworem. Wielki minus to fakt, że zna się całą historię, wszelkie tajniki, sekrety. Wszystkie karty odkryte. Ale z drugiej strony, czy to ważne? To musi być piękne, gdy się widzi jak ludzie na całym świecie grają w Twoją grę i mówią o niej, staje się ona częścią ich życia. Zastanawia mnie, dlaczego nikt nie odpowiada na najciekawsze listy, jakie do was przychodzą. Nie pamiętam imion, ani ksywek autorów (za co wielkie przepraszam, ale już druga w nocy, a palić światła nie będę, bo mnie rodzice namierzą, zjammingują mi kompa i będę musiał czekać do jutra na clearing ;-). Chodzi mi o list pana opisującego swoje wyobrażenia na temat Devil May Cry, a także jeden z ostatnich listow o wirtualnym życiu. Ten pierwszy to przykład bezgranicznego zakochania się w grze. Ja mam tak z MGSem ostatnimi czasy chociaż nie wiem czemu :-)
To niesamowite jak zwykła, prosta gra może wpływać na ludzi, inspirować ich, pobudzać wyobraźnię, czy mówiąc słowami Grabarza "czynić ich lepszymi". To jak rodzaj sztuki. Czy patrzycie na gry w taki sposób? Ja uważam historię z MGSa pierwszego za absolutnego debeściaka. Muzyka, postacie, to wszystko sprawia, że wracam do gry mimo, iż nie posiadam jej odkąd sprzedałem pierwszego playa. Jakiś czas temu pisałem (z zazdrości pewnie), że to lipa, że posiadacze GameCube dostają odświeżoną wersję z podtytułem Twin Snakes, ale dziś myślę, że to dobrze, że będą mogli przeżyć tę cudną historię i dołączyć do grona wyznawców gry. Ciekawi mnie jak będzie wyglądać scena śmierci Sniper Wolf. Na samą myśl ciarki mnie przechodzą. Niesamowite uczucie, gdy Wolf wypowiada "okay hero, set me free", kamera odjeżdża gdzieś wysoko ponad bohaterów i słychać strzał. Za każdym razem serce przestaje na moment bić, żeby za chwilę walić w szaleńczym tempie. Może mi odbija? Ile razy można przeżywać tę samą historię? Zamykam oczy i widzę Snake'a walczącego z Liquidem na Metal Gearze, a obok leży Meryl. I wyobrażam sobie, co czuje Wąż. Czy myśli tylko o niej? A może w ogóle o niej nie myśli, bo musi się skupić na walce nie tylko z szalonym bratem, ale i z uciekającym czasem. Dwójka mnie tak nie ruszyła. Ale dlatego gram drugi raz. Bo chcę dokładnie zrozumieć, o co tam chodzi. Jednak chłód Alaski potęgował klimat. Mewy skutecznie wszystko pierniczą. Myślę sobie o MGS Online i wiem, że tam już w ogóle nie będzie klimatu, ale może spotkam na swej drodze jakiegoś killera, który za zasługi dostanie "codename FOX" i poczuję znów jak to jest spotkać się z legendą... Tak jak to było, gdy jako Raiden poznałem Snake'a. Biedny Jack, jak on mało wiedział. Ale nie to jest ważne. Zabawne, jak to mi się wszystko ładnie łączy. Grabarz napisał przy recenzji "dwójki", że chciałby być podłączony do MGS'a jak ludzie do Matrixa. A w drugim z wymienionych wcześniej listów nieznany mi pan pisze właśnie o nas jako graczach podłączonych do gier. Nie wiem czemu, ale chciałbym spotkać Snake'a. Żyć w świecie, w którym jest ktoś taki (ale niekoniecznie muszą w nim być Metal Geary :-)). Ale może zejdę z tej gry, bo wkrótce nazwiesz mnie Bananie maniakiem i przestaniesz czytać jakiekolwiek moje listy :-).
Dzisiaj pograłem trochę w Silent Hill 3 i powiem, że podoba mi się bardziej niż dwójka, bo jest bardziej wykręcona i dużo bardziej mnie straszy (hehe, ale się narażam :-)). Nie będę się bawił w głupie porównania, która lepsza. Myślałem sobie tak: co by było jakbyśmy żyli podłączeni do maszyn zdolnych tworzyć światy jakie tylko byśmy chcieli. Każdy mógłby być Supermanem czy innym baranem z gaciami naciągniętymi na

leginsy (i to czerwonymi - that sucks ;-) i żyć we własnej bajce. Zadowolony z "życia", bez problemów, bez cierpienia. Ale gdyby czyjś umysł skrywał mroczną tajemnicę i w wyniku dziwnych zawirowań ktoś stworzyłby sobie Silent Hilla? Przyznasz sam, że to masakryczny pomysł. Można przeżyć tylko tyle na ile pozwoli umysł. A jeśli pozwoli na dużo? Totalny koszmar. Czy James jest taką ofiarą własnego Matrixa? Hehe, myślę, że jednak mam coś z głową jeśli swój wolny czas w "realu" zajmuję głowieniem się nad grami i wirtualnymi światami. Autor tego listu o wirtualnym życiu zapytuje, co by było jakbyśmy się zagubili i skacząc z jednego świata do drugiego nie potrafili już odróżnić czy wciąż gramy czy może już wróciliśmy "do siebie". Ale może już tak jest. Odpalam konsolę i jestem z Davem na tankowcu. Zmieniam płytę i "zwiedzam" Ciche Wzgórze, by po chwili dopaść wślizgiem jakiegoś frajera cyborgiem Roberto Carlosem. Wyłączam konsolę i co? I wciąż myślę o tym, co nierealne i urzeczywistniam to siedząc na necie, wyszukując info na ten temat, ściągając obrazki, kupując Neo Plus. To już nie zabawa. To zaiste religia. Moje prywatne szaleństwo. Chyba jednak zostanę twórcą gier. Oby wyobraźnia dopomogła. I Bóg, kimkolwiek by On nie był. Szacunek dla wszystkich podobnie myślących i czujących. Jeśli ktoś chce napisać to mój mail jest do dyspozycji. A ja już wyczekuję nowego Neo Plusa. Może pojawi się kolejny świat, w który się zanurzę? Oby!! Do następnej niepokojącej myśli. Pozdrawiam, cześć.
Mielum@idea.net.pl

PS: Na koniec jeszcze jedna rzecz jaką znalazłem na stronie o MGS'ie. Co myślisz o tym: "Poza tym podczas trailera pojawia się na chwilę napis: "Only the Snake is the true hero" (Tylko Snake jest prawdziwym bohaterem). Po raz kolejny Kojima postanowił wywieźć swoich fanów w pole... Otóż specyficzny przedimek "the" występujący przed wyrazem "Snake", nie występuje nigdy przed imieniem, ksywą bądź nazwą własną. Dlatego właśnie wyrażenie to nie może oznaczać, tak jakby nam się wydawało "Tylko Snake", ale bardziej pasuje do niego tłumaczenie "Tylko wąż". Tak więc do końca nie wiemy co będzie w MGS3, ale możemy po części o tym spekulować i dochodzić pomału do nowych i zaskakujących rozwiązań..."
The truth is out there...

Święte słowa, Mielu. Święte słowa. No ale tak. Wciąż jesteśmy na etapie, w którym pismo jeszcze nie powstało, a my już nie byliśmy autorami Secret Service. Był maj. Planowaliśmy wystartować w lipcu – najlepszym momencie na start pisma – i poleżeć w kioskach przez dwa miesiące, żeby czytelnicy mogli się z oswoić z odświeżonym Neo.
Oczywiście większość osób, które interesuje to, co tutaj wypisuję może się zacząć zastanawiać nad moralnością Gulasha i moją. No bo jak to, wystawiamy wydawnictwo, które pozwoliło nam zaistnieć na rynku i jeszcze się tym chwalimy? Przecież to jak kąsanie ręki, która człowieka karmi. Tylko, że to jest trochę nie tak.
Po pierwsze Gulash i ja zostaliśmy przyjęci przez Martineza i z nim kojarzyliśmy całego SS'a. Bez dwóch zdań – praca w SS'ie była najlepsza rzeczą, jaka mogła mi się zdarzyć na początku growo-zawodowej kariery. Podejrzewam, że Gulash nie zaprzeczy. Czy dlatego, że oddaję ten tekst po drugim deadline'ie i nie zrobi tego z powodu braku czasu, bo tylko wleje tekst nie czytając go uprzednio, czy dlatego że podziela moje zdanie – nie wiem, ale po prostu czuje, że się ze mną zgodzi. Po drugie – w trakcie robienia Neo, w które wszyscy (czyli Gulash, ja, Joseph i Wicki) byliśmy bardzo zaangażowani nieco odsunęliśmy się od SS'a właśnie. W dodatku w redakcji atmosfera nieco się popsuła – na skutek rozłamu na linii Martinez – Waldemar. No i ostatnia, wcale nie najmniej ważna sprawa – Neo było w ProScripcie traktowane po macoszemu. Wspominałem już, że cały sprzęt musieliśmy kupić sami – to luzik. Ale wierszówki były naprawdę niskie (szczególnie w porównaniu z SS'em), a poza tym Gulash jako naczelny miał jakąś śmiesznie niską pensję, a ja za bycie jego zastępca i przy okazji korektorem – nie dostawałem nic. Na miesiąc przed naszym odejściem dostałem jakiś bonus, ale to była śmieszna sprawa. Doszliśmy do wniosku, że po odejściu Martineza (co było już tylko kwestią czasu) zostaniemy zupełnie na lodzie i jak muły będziemy ciągnąć pismo za jakąś śmieszną kasę nabijając kabzę Waldkowi. Nie spodobała nam się ta perspektywa i postanowiliśmy się zwinąć.

Strzałka!
Witam całą szanowną redakcję N+, a także czytelników (szczególnie tych, którzy to czytają). Zapewne już macie zamiar zaprzestać dalszego czytania tego listu gdyż pewnie sądzicie, że znów będą pochwały i komplementy pod adresem Neo. Nie tym razem (choć fajni to jesteście - przyznaję z pokorą), tym razem chciałbym wyróżnić jednego z czytelników za list z lipcowego numeru tego magazynu. Jest nim Ryo. Ostatnio straciłem wiarę w swoją pasję, którą uważam za najlepszą, jaką mogłem wybrać, czyli gry video. Niestety, zacząłem ostatnio podzielać zdanie ludzi odpowiedzialnych za stworzenie programów telewizyjnych i artykułów prasowych dotyczących szkodliwości gier, a konkretnie to złego wpływu tej gałęzi elektronicznej rozrywki na młodzież. Zaczęło się to od tego, że od dłuższego czasu pojawiają się gry, których brutalność przewyższa najbardziej brutalne filmy - nie to, żebym nie lubił przemocy, ale ja okropnie nie lubię grać kimś, kto jest psychopatą.
Carmageddon, Soldier of Fortune, Twisted Metal i nadchodząca Metallica (jasne, ten zespół metalowy ma bardzo dużo wspólnego z tym tytułem) i gry im podobne, nawet Grand Theft zaczął mnie wkurzać. Po pierwsze rzeźnia będąca motywem przewodnim w grze jest wręcz odrażająca, grając np. w Carmageddona (PC) dosłownie zacząłem się bać wybranej przeze mnie postaci. Na rozjechanie każdego niewinnego stworzonka postać, którą grałem reagowała uśmiechem dosłownie takim samym jakby na urodziny dostała prezent. No i jeszcze muzyka, w większości gier o tematyce dla mnie nie zjadliwej spotykałem się z różnymi odmianami ciężkiego rocka (nawet w zapowiadanej platformówce pt. Kya będzie muzyka z tego gatunku) no i metal. W sumie chodzi mi o to, że ta muzyka jest zbyt wyniosła, ostra i nie do zniesienia jak dla mnie. Wiem, że mogę ją ściszyć do minimum, ale gra bez muzyki traci sporą część swojej klimy, czyli i tak źle i tak niedobrze. Jeśli chodzi o podkreślenie mrocznego nastroju to nadal lepiej się sprawdza (oczywiście moim skromnym zdaniem) chorał gregoriański (w MediEvil 2 brzmiało to doskonale). Widocznie to nie jest moja klima.
Ale wróćmy do tematu przewodniego tego listu. Otóż Ryo swym listem przywrócił mi wiarę w to, że są jeszcze gry doskonałe, jak np. Metal Gear Solid. Do każdego punktu, który przedstawił mogę dodać, że nie tylko on ma taki pogląd na temat tej gry. Po przeczytaniu byłem pod wrażeniem listu napisanego przez Otaku Ryo. Potem zacząłem dostrzegać więcej gier, przy których nie da się zaprzeczyć treści nawet najostrzejszych ataków prasowych. Cóż, z tytułów mogę wymienić np. Red Faction, Jak II i kilka innych.
Ciekaw jestem ile jeszcze osób zareagowało w ten sposób na list wyżej podanej osoby. Ja jeszcze zauważyłem, że fajną postacią jest King z Tekkena. To chyba jedyna tak wrażliwa postać w tej bijatyce. Po pierwsze nasz wrestler lubi dzieci i bardzo się przejmuje ich każdym życiowym niepowodzeniem. Urzekło mnie także jego outro w Tekkenie 3, w którym King rozprawia się z konkurentem, ale przez moment wydawało mi się, że to zwycięstwo było dedykowane partnerowi i dobremu przyjacielowi Kinga, czyli Armor Kingowi. Wzorowanie się na jego tauntach (typowy gest, czyli kciuk w dół), a potem jak już było po wszystkim widać było zaniepokojenie Kinga, gdy nie zobaczył koło ringu Armora i dalej już sami wiecie. Tej bijatyki nie wyobrażam sobie bez postaci meksykańskiego wrestlera. Z resztą, co tu dłużej gadać, jestem pod takim wrażeniem listu Ryo, że nawet nie umiem tego dobrze wysłowić. Człowieku, przywróciłeś mi wiarę w gry video.
Grzesiek

Mnie też bardzo spodobały się wypowiedzi Ryo. Zbieg okoliczności? Nie sądzę... A właśnie. Zbieg okoliczności. O dziwo, pomimo dosyć niezwykłego zbiegu okoliczności – czyli tego, że dokładnie tego samego dnia wraz z Gulashem przybyliśmy do redakcji SS'a i wysłaliśmy maile, dziękując za współpracę – nie wszystkim udało się połączyć ten fakt z pojawieniem się dwóch osób tworzących Neo Plus. W związku z tym po jakichś dwóch tygodniach od mojego odejścia w moim domu zadzwonił telefon. Otóż zadzwonił do mnie pan Waldek. Tu muszę wtrącić jedną uwagę. Waldek nigdy do mnie nie dzwonił. Odezwał się do mnie ze trzy razy w życiu, z czego w dwóch przypadkach zwracał mi na coś uwagę. A tutaj – proszę bardzo. Mój były szef dzwoni i pyta, co u mnie. No po prostu bardziej przyjaznego nigdy wcześniej i później go nie słyszałem.
Widzicie – ja nie lubię kłamać. Naprawdę. Bardzo, bardzo nie lubię kłamstwa i po prostu się nim brzydzę. I co najciekawsze – nie musiałem. Jak się szybko zorientowałem Waldek krążył wokół plotki, którą ktoś rozpuścił na giełdzie na Grzybowskiej. Ktoś tam od kogoś usłyszał, iż moja ówczesna dziewczyna jest w ciąży. Waldek wykoncypował, więc sobie, że odszedłem ze względu na ciężarny stan mej pani i że jak tylko dojdzie do porodu – będę gotowy wrócić na stanowisko.
Już pomijam fakt, że to była czysta głupota łamana przez znajomość mojej osoby. Moja dziewczyna nie była w ciąży – wiedział o tym każdy, kto mógł się takimi detalami interesować. Po drugie – nie wiem jak mógł dojść do wniosku, że najlepszym moim zdaniem wyjściem w sytuacji zajścia w ciążę dziewczyny będzie złożenie dymisji, a nie rozmowa wprost.
W czasie rozmowy nie musiałem kłamać. Waldek sam mówił, a ja, co jakiś czas, mu przytakiwałem. On od początku nie nazywał sprawy po imieniu, a mnie tylko ułatwiało to zadanie. - No więc słyszałem, że stoisz w obliczu wielkich zmian. - Tak, to prawda. - Wiesz jak to jest w życiu, najpierw będziesz miał przerąbane, ale potem sytuacja się unormuje. - Jasne, Waldek, też na to liczę. I dalej w ten deseń. On pragnął tylko, żebym mu przytakiwał, a ponieważ nie zapytał mnie wprost, nie musiałem ściemniać. Tym bardziej, że wszystko co mówił idealnie pasowało do zmian związanych z zakładaniem wydawnictwa.

Witam,
Bardzo cię lubię Banan (bez aluzji) i podziwiam za twój wkład pracy w faq Neo Plus. I bardzo, ale to bardzo nie chciałbym, aby to się zmieniło stary, ale w ostatnim faq to zawaliłeś na całej linii...
Chodzi o to, że na tak zaje..... list od Ryu (respect man) i innych nadawców odpowiadałeś.... jakimiś perypetiami powstawania Neo Plus. Nie przeczę, że jest to ciekawe, ale trzeba było kogoś poprosić to może dali by ci trochę miejsca gdzie indziej. Mogę tylko powiedzieć jedno - SHAME ON YOU BANAN, SHAME ON YOU!!! (czy coś takiego)
rodrigez

Nie sądzę zatem, żeby specjalnie przypadł Ci do gustu także Faq z tego numeru. Ale przynajmniej jest twój list (minus ta ryzykowna deklaracja z samego końca). Ponieważ proces rejestracji nowego tytułu prasowego, rejestrowania firmy w urzędach i inne detale wymagają trochę czasu postanowiliśmy zabrać się do rzeczy. Nie, tak naprawdę zachowaliśmy się trochę po świńsku i przez pewien czas produkowaliśmy pismo już pod swoim kątem. To znaczy opuściliśmy SS'a w momencie, kiedy praktycznie całego enplusa mieliśmy już gotowego. Projektem logo oraz layoutu zajął się Grzegorz „Kot", a my po prostu odeszliśmy.
Aby wydać pismo człowiek musi najpierw zainteresować się paroma sprawami. Ustalenie, co takiego powinniśmy zrobić zajęło nam z Gulashem trochę czasu, ale wyglądało na to, że może się udać. Podział obowiązków był prosty – sprawami layoutersko-pismowymi zajął się Gulash, za sprawy formalne wziąłem się ja, w czym bardzo pomógł mi tata. Szczególnie w późniejszym okresie.
Mały bonus zaserwował mi mój przyjaciel – Piotras. Piotras nabył właśnie motocykl i postanowił zaproponować mi przejażdżkę. Przyjechał pod mój dom, wręczył mi kask, w którym z tydzień wcześniej jeździła jego siostra Ania i przejechaliśmy się po mieście. Było super. Podziękowałem Piotrasowi i wróciłem do swoich spraw. Wniosek o rejestrację tytułu prasowego leżał sobie (i jak się później okazało, pomimo upływającego terminu, jeszcze nie był rozpatrywany) w sądzie, a my zajmowaliśmy się swoimi sprawami. Ja na przykład próbowałem przyswoić sobie podstawy księgowości (brzmi dumnie, ale chodziło o zasady wypisywania faktur i różne nie mniej fascynujące każdego gracza rzeczy), kiedy nagle poczułem się trochę gorzej. I miałem trzy dziwne kropki. Po dwóch dniach leżenia w kiepskim stanie wpadł pan doktor i po krótkich oględzinach i zlustrowaniu moich pięciu fachowych kropek zawyrokował, że mam wietrzną ospę. Jak się później okazało to kask Ani zagwarantował mi tę chorobę, ale lepiej późno niż wcale. Na pocieszenie pan doktor powiedział mi, że powinienem się cieszyć, bo jak na mój wiek to mam bardzo lekki przebieg, po czym wskazał te osiem kropek, jakie miałem na plecach i ramionach. To fakt – takimi przyjemnościami jak wietrzna ospa lepiej zarazić się w dzieciństwie, ale najwyraźniej nikt w przedszkolu nie chciał się podzielić. Strasznie się ucieszyłem, że mam lekki przebieg licząc te kilkanaście kropek, które miałem już na plecach, ramionach oraz klatce piersiowej i poszedłem spać.
Kiedy po przebudzeniu następnego dnia naliczyłem sto na samej twarzy doszedłem do wniosku, że pan doktor albo chciał mnie pocieszyć, albo dupa z niego, a nie ospolog. Nie muszę dodawać, że perspektywa wbicia się do sądu w Warszawie ze stu kropkami na twarzy czy negocjowanie warunków umowy z paniami ze stosownego działu w Ruchu przestała wydawać mi się szczególnie kusząca. Nie wiem czy fakt przechodzenia wietrznej ospy mówi coś ludziom na temat

wiarygodności klienta, ale nie chciałem ryzykować. Gulash załatwił wtedy to, co było trzeba i byliśmy na prostej. A potem pojawił się pierwszy numer enplusa i sprawa ruszyła. W międzyczasie wykosiliśmy Neo, które wzbogacone przez autorów z SS'a przez jakiś czas się z nami biło. Ale (chciałem powiedzieć obiektywnie, ale coś mi mówi, że mi nie uwierzycie) było znacznie brzydsze i jakieś takie bez polotu.
Łukasz i Wicik pisali dalej do Secreta, ale sercem byli z nami. Potem zresztą Łukasz otworzył sklep – być może o nim słyszeliście – Ultima się nazywa, a Wicik został potentatem rynku akcesoriów – w firmie Manta. Brat zajmuje się w tej chwili programowaniem.

Witajcie,
Na początku chciałbym Wam pogratulować piątej rocznicy Neo + (co ciekawe, w tym samym czasie swój żywot rozpoczął CKM, jakieś związki? :-)
Historia powstania N+ ma swoją dramaturgię, zatem czekam na resztę.
Jednego nie można o Was powiedzieć - że się zmieniliście. To ciągle ta sama (no prawie) zgrana paczka ludzi, która żyje konsolowym światkiem. Obraliście zupełnie inny styl aniżeli panowie z Katowic tzn. bardziej poważny, ale z dawkowanym, ironicznym poczuciem humoru. I tak trzymać. Mimo wszystko kupuję obydwa pisma, gdyż każde daje mi coś innego.
W tym miejscu chciałbym wyrazić krótką opinię na temat zmian w kwestii graficznej – wg. mnie to krok wstecz, gdyż N+ stał się jakiś „surowy" i wyprany z kolorów. Jeśli chodzi o oceniaczkę – komu i co ma udowodnić różnica dziesiętnej punktu?
Teraz przejdę do pierwszego tematu. Chodzi mi o Nintendo, które gubi się w swoich poczynaniach i zmierza do... No właśnie, dokąd?

Co jakiś czas pojawiają się głosy fanów GCN jakoby Neo + dyskryminowało kostkę, recenzując małą ilość gier. Oczywiście jest to bzdura. Zatem, o co chodzi z Big N? Zanim wystawię hipotezę proponuję cofnąć się o kilkanaście lat wstecz.
NES, SNES – w ówczesnych czasach Nintendo dominowało pod każdym względem tzn. miało popularne, renomowane konsole, z zapewnionym szerokim wsparciem za strony developerów. Krótko mówiąc wszystko kręciło się „niemalże" samo. Później było N64, które miało kontynuować tradycje poprzedniczek. Pewnie byłoby tak samo gdyby nie „drobna" przeszkoda w postaci PlayStation. Sony zrobiło coś niemal niemożliwego – przechyliło szalę rynku konsol stacjonarnych (o kieszonkowych później) na swoją stronę. Jajogłowi z Nintendo musieli wyciągnąć odpowiednie wnioski z zaistniałej sytuacji - PSX rozniósł N64 (ba, debiutancka konsola Sony po dziś dzień ma wsparcie ze strony nowych gier; to, że są kiepskie to inna sprawa). Czy to zrobili? Odpowiedzią miał być GCN. Design samej konsoli nie zdradza docelowego klienta, ale wystarczy spojrzeć na joypad i wszystko stanie się jasne. Duże, kolorowe guziczki mają przyciągać wzrok dzieci, które będą się bawić kolejnymi przygodami Mario, Linka itd., czyli bohaterów milutkich, cukierkowych gier bez przemocy (w jej czystym przesłaniu). Oczywiście uogólniłem profil docelowego klienta, gdyż są gry, które odeszły od tego schematu np. seria RE. Inna sprawa to polityka „mało, ale dobrze", która ogranicza wybór potencjalnego nabywcy, jeśli nie ma on zamiaru wyciskać ostatnich soków z każdej pozycji. GC (Xbox również) nie miażdży konsoli Sony oprawą graficzną ani dźwiękiem, więc czym? Możliwościami internetowymi? Na razie Big N odpuściło sobie temat, pozwalając odskoczyć konkurencji na odległość, której mogą już w ogóle nie odrobić.
Profil docelowego gracza Nintendo był już nieaktualny w momencie premiery ich ostatniej konsoli, przez co na własne życzenie skazali się na trzecie miejsce. Czy idea była zła? Moim zdaniem nie, gdyż sam uważam, że podążanie w kierunku brutalności w grach wychodzi już poza ramy przyzwoitości i rozsądku (np. State of Emergency – po co to komu?). Porażka to kwestia ilości gier wysokiej jakości oraz ich zakres tematyczny (brak erpgów, symulacji wyścigów, gier FPP itp.), że o Internecie nie wspomnę. Klient nasz pan – o tym chyba ktoś zapomniał...
A jak Big N radzi sobie na poletku handheldów? W chwili obecnej jest bezkonkurencyjne, w efekcie zamiast dostać od razu dopracowane GBA musieliśmy czekać na wersję SP. W normalnych okolicznościach (silny konkurent) GBA oferowałby podświetlany ekranik na „dzień dobry", a być może nawet o wiele więcej. Wszystko może się zmienić. Dlaczego? Sony zapowiedziało PSP. Czy ktoś wyczuwa analogię z wydarzeniami z przeszłości? Podsumowując chciałbym zaznaczyć, że jestem sentymentalnym entuzjastą konsol Nintendo. GameCube nie stoi, co prawda jeszcze w moim domu (inne wydatki uniemożliwiają mi dokonania zakupu), ale jestem pewien, że tak się wkrótce stanie. A wracając do pytania, które zadałem sobie na początku – uważam, że trudno dać jednoznaczną odpowiedź. Jeśli Nintendo będzie dalej prowadziło swoją politykę, to może skończyć tak jak Sega. Szansę odmiany sytuacji upatruję w następcy GCN, który powinien ukazać się wcześniej od konkurencji i mieć silne wsparcie w postaci gier Online oraz ze strony producentów gier. Możliwości graficzne konsol mimo wszystko nie będą od siebie odbiegać zbyt daleko (wystarczy spojrzeć na analogiczną sytuację z PS2, które ukazało się o wiele wcześniej od GC i Xboxa). A co z GBA? Niewątpliwie Big N będzie musiało wypuścić nową konsolkę (w okolicach premiery PSP). Ważna będzie kwestia: czy pozostanie tradycjonalistą (konsolka) czy zmieni konwencję (kieszonkowy kombajn).
Na koniec powiem jedno: upadek Nintendo byłby dla mnie upadkiem wartości świata graczy. Dlatego życzę im przynajmniej równego podziału rynku, w którym zawsze będę mógł postawić na tradycję.

W drugiej części chciałbym poruszyć sprawę tendencji, które ucierają się na obecnym rynku gier. Od jakiegoś czasu patrzę na ten świat z punktu biernego obserwatora, gdyż praktycznie rzecz biorąc przestałem grać. Dlaczego? Moje wątłe możliwości finansowe sprawiły, że znaczna część mojej uwagi odwróciła się w kierunku innych zainteresowań. Drugi powód jest taki, że nudzi mnie już schematyczność ukazujących się gier (tylko ich nieznaczną część chciałbym naprawdę zacząć i ukończyć). Zatem gdyby pominąć kwestię finansową, to czy można powiedzieć (w skali światowej), że jestem „trendy"? O tym poniżej.
Niech każdy się przez chwilę zastanowi: czy są jakieś schematy, które powtarzają się w każdym rodzaju gier? Podstawowy: gra ma być krótka, ale zapewniająca zabawę na wysokim poziomie. Drugi to taki, żeby gracz kojarzył tytuł lub bohatera. Trzeci to brak przesadnego nowatorstwa. Dlaczego? Otóż wszyscy producenci zdają sobie sprawę, że czas jest ważny zarówno dla nich (koszta produkcji) jak i dla gracza (czas potrzebny na ukończenie tytułu). Dlatego też potencjalny klient musi się dobrze bawić, ale nie za długo, gdyż musi kupić w międzyczasie inny tytuł, a później sequele tychże. Tylko pojawia się pytanie: jak długo można to ciągnąć? Oczywiście można wymyślać nowe historie (rpg, przygodówki), ale ile razy można coś zmieniać w wyścigach lub grach sportowych (uważam, że celowo nie robi się gry idealnej, żeby zawsze móc coś usprawnić). A gdzie jest miejsce na innowacje? Ryzyko, że tytuł się nie przyjmie jest zbyt duże, więc nikt nie chce przyjąć zasady „złam konwencję", gdyż może grozić to poważnymi konsekwencjami finansowymi (wystarczy spojrzeć, co się dzieje – fuzje i bankructwa). A zatem czy można powiedzieć, że rynek jest przesycony, albo - o zgrozo - chory!?

Osobiście marzy mi się żeby na rynku zostali tylko tacy producenci, którzy będą nas raczyć dopracowanymi produkcjami emitując je po długim wyczekiwaniu, a nie z szybkością taśmociągu. Żeby gracze nie kierowali się promocją gry w mediach, ale recenzjami, dając szansę tym produkcjom, które pomimo swego nowatorstwa (np. ICO) giną w natłoku przereklamowanego chłamu. Zatem gdyby moje zarobki osiągnęły poziom zachodni, to byłbym chyba najbardziej „trendy" graczem na świecie :-), czyli takim, który chłonie grę dla przyjemności, a nie z przymusu w obawie, że nie zdąży przed ukazaniem się kolejnego tytułu. Czy taki układ jest możliwy? Tak. MGS, Zelda – ukazują się rzadko, ale są w zasadzie gwarancją sukcesu producenta i zadowolenia odbiorcy. Niestety, rzeczywistość jest „trochę" inna i wciąż muszę tolerować kolejne edycje „Army Menów" oraz innego badziewia...

Teraz chciałbym ugryźć sprawę od drugiej strony, czyli przeanalizować trendy w rozwoju samych konsol.
Zacznę może od stacjonarnych: mamy GCN, Xbox oraz PS2. O ile Sony i Microsoft różnią się nieznacznie (upraszczając), tak Nintendo postawiło na tradycję – zrobiło malutką skrzyneczkę, która ma służyć wyłącznie do grania, zakładając, że do oglądania filmów i słuchania muzyki służą odrębne urządzenia (według mnie mają rację – jak coś jest do wszystkiego to jest do niczego ;-). Porażką jest jednak wsparcie dla Internetu tzn. pomimo tego, że GCN oferuje możliwość gry Online, najzwyczajniej w świecie olali sprawę, co w obecnej sytuacji (silna promocja zarówno ze strony Sony, jak i Microsoftu) jest zupełnie irracjonalne. Sprawa gry przez sieć pewno długo by się jeszcze ciągnęła gdyby nie Bill G., który nie bał się inwestować horrendalnych pieniędzy w rozwój Xbox Live!, zmuszając Sony do ataku (które wcześniej chyba samo nie miało pewności co do rozwoju gry przez Net). Jak widać – wypaliło! Zatem jednego możemy być pewni – multiplayer (online; linkowanie konsol to pomysł chyba mimo wszystko bardzo mało popularny) będzie musiała oferować każda konsola, która chce się liczyć na rynku. A co z resztą oferowanych opcji? Na to pytanie odpowie nam chyba eksperyment Sony pod nazwą PSX. Wydaje mi się, że sprzedawalność tego „kombajnu" wyznaczy nam kierunek, jaki obiorą konsole nowej generacji. Design tego urządzenia podoba mi się znacznie bardziej od PS2 (taki mój gust), ale pomysł umiejscowienia portów na joypady z tyłu konsoli jest, co najmniej, dziwny. Wyeliminowanie „tacki" na płyty też jest dosyć nowatorskie.
Podobną odpowiedź (w kwestii handheldów) da nam N-Gage od Nokii. Dotychczas nie wiadomo było czy taki standard się przyjmie – to Nintendo go wyznaczało oferując Advance'a – konsolkę w czystej postaci. N-Gage albo zrewolucjonizuje rynek (mało prawdopodobne), albo znajdzie swoją niszę (prawdopodobnie) albo upadnie. Nokia nie promuje nowej komórki tylko produkt, który ma złamać hegemonię konsolki, która przeżywa swój najlepszy okres. Czym mogłaby to zrobić? W tym momencie pozwolę sobie wypisać zalety i wady N-Gage'a:

Plusy
- Możliwości „niekonsolowe" (mp3, radio, dyktafon, telefon, poczta internetowa itd.).
- Opcja gry bezprzewodowej w multiplayerze.
- Możliwości graficzne.

Minusy
- Cena
- Typ odbiorcy (wg. mnie młody biznesmen nie będzie zawracał sobie głowy grami, które będą punktem docelowym gracza)
- Ergonomia (L i R zastąpione dwoma przyciskami na wierzchu).
- Mały ekranik podatny na częste opalcowanie (rozmowa telefoniczna) i zarysowania.
- Łatwość obsługi oraz sposób wkładania karty MMC (to się już zmieniło – red.).

Moim zdaniem jako konsolka nie ma szans z GBA SP, w którym wyeliminowano niemal wszystkie wady poprzednika - ciemny i odkryty ekranik, źle umiejscowiony i wykonany D-pad. Choć można było lepiej rozwiązać sprawę L i R, oraz dołożyć przycisk (obok A i B), aby zwiększyć dosyć ubogie możliwości w grach. PSP od Sony to produkt przewidziany na późniejszy termin, więc przez ten czas mogą się wiele nauczyć i wyciągnąć odpowiednie wnioski. Na pewno dobrze się dzieje, że ktoś próbuje zawalczyć z Nintendo na polu kieszonsolek. Tym samym przyspiesza się proces rozwoju tego segmentu rynku, wymuszając na Big N odpowiedź w postaci nowszego, jeszcze lepszego modelu.
Czy zatem szykuje się przełom, w efekcie którego w domu będzie stał jeden „kombajn" a w kieszeni przewracał się drugi?
Pożyjemy - zobaczymy.
cookie

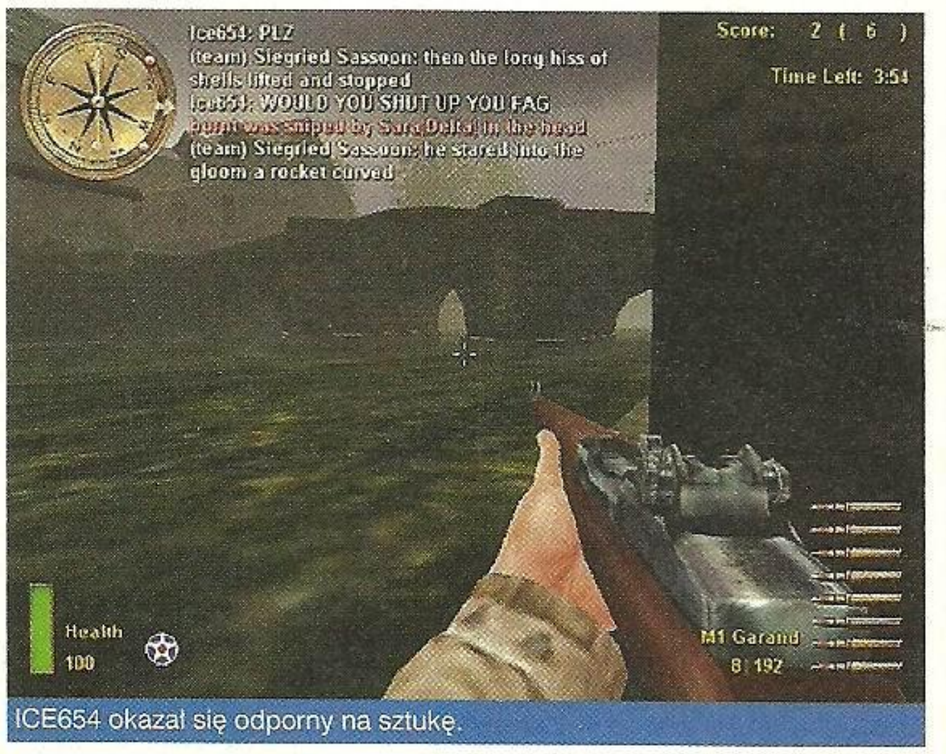
Tym razem cookie wysmażył list, z którym nie odważyłem się polemizować.
Początkowo pismo było robione w mieszkaniu Gulasha – jak już mówiłem. Z reguły wyglądało to tak, że przez tydzień było luźno, w następnym człowiek już zaczynał coś pisać, w trzecim tygodniu praca ruszała na ostro, a w ostatnim tygodniu spędzaliśmy ze sobą gdzieś tak po 14 godzin – głównie w nocy. Nie macie pojęcia jak dwie osoby zbliża siedzenie przez dziesięć godzin biurko w biurko. Tym bardziej, że z Gulashem różnimy się diametralnie. Gusta muzyczne, filmowe, growe, kobiece – mamy zupełnie, ale to zupełnie różne. A jednak pomimo to, a może właśnie dlatego, pracowało nam się bardzo dobrze.
Oczywiście Gulash sobie tam czasem histeryzował, ja spóźniałem się z materiałami, ale tak to bywa.
Moment kiedy o godzinie 4 rano pod redakcją kleisz piątkę z gościem, którego za sześć godzin spotkasz w tym samym miejscu na ponowny maraton, bo właśnie zamykacie numer – zapada w pamięć.

Jak się zapewne zdołaliście zorientować wszystko co tu spisałem jest przedstawione z mojej własnej perspektywy. I nic dziwnego. Bo to ja pisałem.
Następne Faqi będą już normalne i poza cytowaniem najciekawszych maili i listów od Was, będę też na nie odpowiadał. Ale nie omieszkam też przydybać naszych autorów (i Gulasha) żeby zaprezentowali swój punkt widzenia na wydarzenia ostatnich lat.
A tymczasem – borem lasem.
Banan

XI muza czy po prostu komercja?

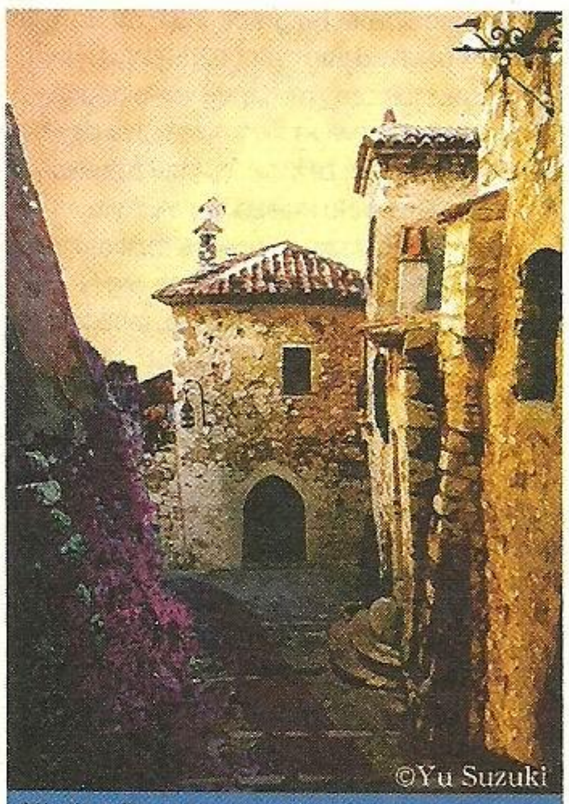
Ciekawe, czy doczekamy czasów, kiedy gry będą traktowane jak jedna z form sztuki. Kino czeka na ten dzień już ponad 100 lat, choć oczywiście wiele osób dostrzega w nim dziesiątą muzę.

A mi się wydaje, że autorzy gier desperacko pragną akceptacji przez grono „prawdziwych" artystów (malarzy, rzeźbiarzy...) i krytyków. Yu Suzuki, słynny Suzuki-san w wolnych chwilach pakuje torbę podróżną, leci do przepięknej Nicei malować obrazy. Niedawno w Tokio w jednej z galerii prezentowano jego prace; wystawa cieszyła się sporym zainteresowaniem i to nie tylko ze strony legionów jego wiernych fanów, ale także i ludzi wrażliwych na tego rodzaju sztukę. Jeśli macie ochotę, wpadnijcie do wirtualnej galerii prac Suzukiego pod adresem **[http://www.sega-am2.co.jp/ys/artworks/list.html]**. Także niedawno w Londynie miała miejsce wystawa obrazów i szkiców wykorzystanych przy produkcji Primala, niewątpliwie wspaniałej pod względem wizualnym i kreatywnym pozycji.
Chyba nie będą przesadnym optymistą twierdząc, że gry video i „prawdziwa" sztuka delikatnie się na razie macają, szukając bardziej trwałego kontaktu. Oczywiście żaden z nas nie kwestionuje gier video jako jednego z trendów nowoczesnej sztuki (i jeśli nie wierzycie, to abyście sami się o tym przekonali po raz setny w tym numerze będę namawiał Was do zagrania w ICO), ale kwestionuje to cały świat artystów. „Bo gry video są przecież komercyjnym produktem, a prawdziwa sztuka powinna opierać się komercji" – gadają. Eee tam. Sto milionów razy bardziej wpływa na moją wrażliwość nietuzinkowy, ale komercyjny produkt, niż wizyta w nowoczesnym teatrze, gdzie „artyści" dajmy na to nurzają się w fekaliach. Prędzej czy później brodate dziadygi uznają te piękne światy kreowane na ekranie telewizora za kolejną muzę.



ICE654 okazał się odporny na sztukę.

Ale powoli. Niektórzy artyści najwyraźniej za bardzo biorą sobie do serca całą sprawę i próbują przemówić przy pomocy sztuki do graczy zajętych swoją ulubioną rozrywką. Amerykanin Joseph DeLappe wraz z grupą przyjaciół zorganizował inscenizację jednego z epizodów „Przyjaciół" podczas internetowej sesji w Quake 2. Nagle na serwer zalogowali się Ross, Monica, Joey, Chandler i Rachel i zamiast mordować się radośnie – stanęli w grupie odczytując listę dialogową jednego z odcinków. Niezwykle frapujące, nieprawdaż? Eksperyment odbił się szerokim echem i został nawet opisany przez New York Times. Ba, z panem DeLappe skontaktowali się nawet przedstawiciele Warner Bros twierdząc, że ich prawa autorskie zostały naruszone i zakazując dalszego używania scenariuszy „Przyjaciół".
Jednak niezrażony pan DeLappe przeprowadził kilka miesięcy później kolejny „performens". Wszedł na serwer Medal Of Honor Frontline (wersja PC), gdzie przybrał imię poety żyjącego w czasach Pierwszej Wojny Światowej - Siegfrieda Sassoona i rozpoczął deklamację jednego z jego wierszy. Czyli: wklepywał z klawiatury kolejne wersy, które wyskakiwały wszystkim uczestnikom bitwy na ich monitorach. Reakcja graczy była jednak chyba inna od tej, którą zaplanował pan DeLappe. Niektórzy najwyraźniej nie są wrażliwi na „sztukę". Zamiast pochylić głowy i w skupieniu analizować kolejne strofy, ICE654 nie wytrzymał i poprosił artystę o ciszę dobitnym „WOULD YOU SHUT UP YOU FAG".
Przed nami jeszcze długa droga.
Gulash



Yu nie tylko pisze gry, ale także maluje.

w 55. numerze Neo Plus udział wzięli

wypełnił: Gulash

BANAN

Banan lubi serię Final Fantasy, choć nie jestem przekonany, czy będzie grał w X-2. Niewątpliwie jest także fanem Soul Calibura i Pro Evolution Soccer. Ostatnio pochłonęła go Zelda na GameCube i to dość skutecznie - spóźnił się z każdym tekstem, który wziął na swoje barki.

GRABARZ

Grabarz chciałby zostać podłączony na stałe do świata Metal Gear Solid. Jest zawsze gotowy do multiplayerowych partii, a co ciekawe, testuje na różnych ludziach szatańskie wynalazki, jakimi są oczywiście gry video. Obecnie zagrywa się w Star Wars: Knights of the Old Republic na Xboxa - recenzja za miesiąc.

GULASH

Halo. Grą, która najbardziej zapadła mi w pamięć przez ostatni rok jest zdecydowanie Halo. No i ICO, które powróciło jak bumerang przy okazji poruszanych przez nas w tym numerze tematów oryginalności w grach. A teraz będę grał we wszystkie wyścigi samochodowe z ostatniego roku. Ha!

MARCELLUS

W tym przypadku nie może być wątpliwości. Pro Evolution Soccer i Winning Eleven to serie, które Marcellus ograł tak, jak tylko można. Swego czasu katował też serię NBA od Segi. Soul Calibur również, nie powiem. Namęczył się z licznymi bugami w Pirates of the Caribbean, ale twardo gra dalej. Ukończy? CDN!

OG

Ach, ten pan. Trudna z nim sprawa, bo nie do końca wiadomo co tak naprawdę lubi. Powiedziałbym, że wszystko, co dziwne, nietuzinkowe, japońskie, staroszkolne i wymagające specjalnego osprzętu. Ach, no i to, w co da się grać w Sieci. A wcześniej był zdrowy; bardzo lubił Tomb Raidera.

QOORA

Ten pan preferuje dwie serie. Jedną z nich jest oczywiście Silent Hill, o której może mówić w nieskończoność. Mało tego, wyszykował dział Silentarium (powróci za miesiąc), aby zarazić tą chorbą jak najwięcej czytelników. Drugą serią jest Tekken, a szczególnie ostatnia odsłona.

WSPÓŁPRACOWALI
■ **Dzik Rzeźnik** - Dzik naklepał w tym miesiącu sporo newsów ■ **Dr. Thug** - Doktorze, pożyczysz nam Pippina? ■ **Gangsta** - Podzielił się swoim punktem widzenia na Unlimited SaGa ■ **Kaxi** - choć Wario World nie sprostał do końca jego oczekowaniom, to i tak mu się podoba ■ **Raiden** - zacznijmy od newsów, a zobaczymy co z tego wyniknie ■ **Zax** - ...the Alien Hunter? Bardzo możliwe. Świetny felieton o japońskich erpegach.

nr 56 sierpień 2003
(08/2003)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Anek
Banan
Marcin Kawa
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Brat, Joseph, Merlin, Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

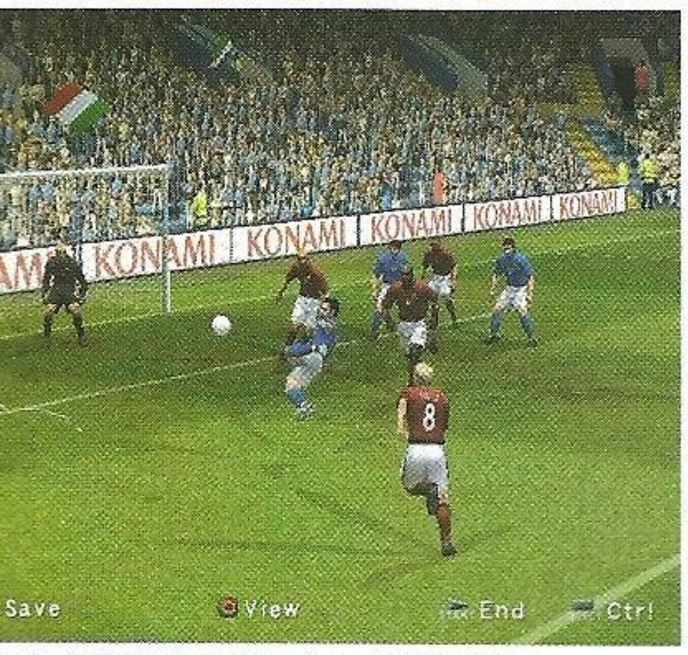
Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

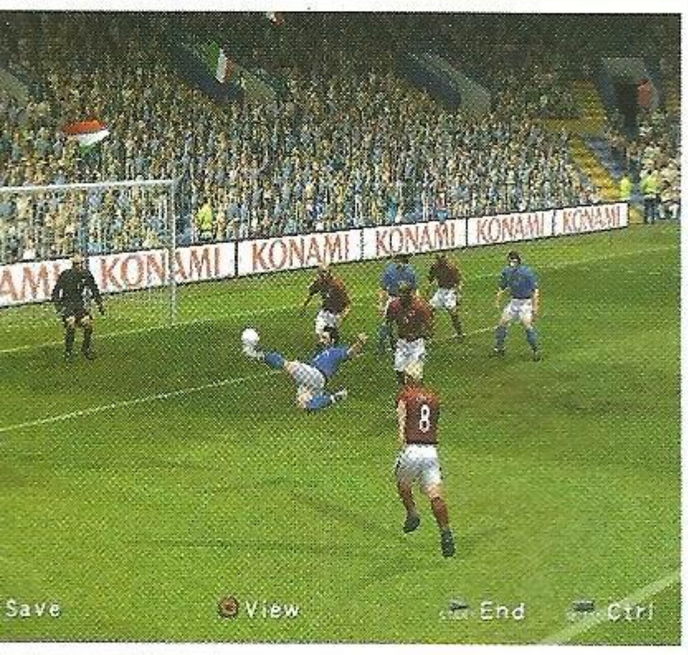
e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

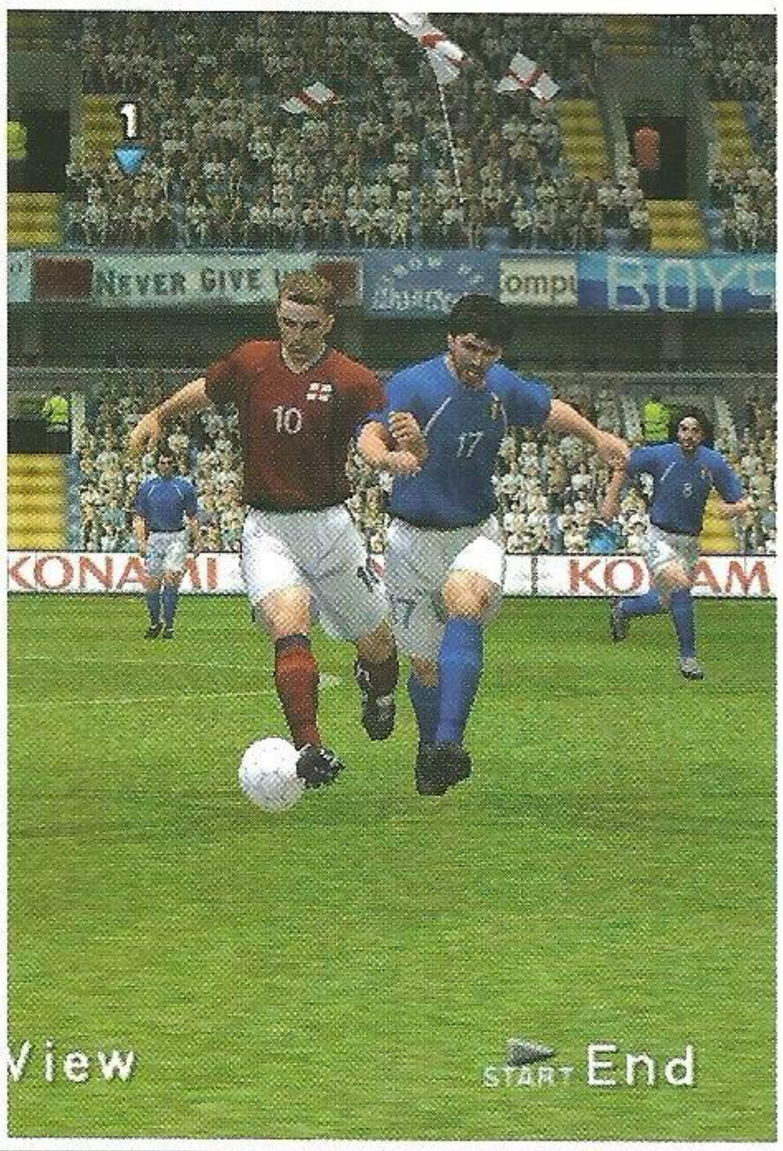
Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.







PES3 ProEvolutionSoccer

Data premiery PES3 została ustalona na koniec listopada 2003, ale już w następnym numerze Neo Plus znajdziecie spory materiał o tej grze. Będziemy bowiem mieli okazję zagrać we wczesną wersję, a także położymy niecierpliwe łapki na japońskim Winning Eleven 7.

Wiadomo już, że w porównaniu do PES2 poprawiono około osiemdziesięciu procent animacji zawodników, a także dodano falujące na wietrze włosy i ulepszono mimikę graczy. Poważnej przebudowie ulegnie Master League, w której teraz znajdą się cztery dywizje i więcej zespołów niż kiedykolwiek. Dodane zostaną nowe zwody i możliwości dryblingu (na przykład przerzucenie piłki piętką nad zawodnikiem), a także kilka stadionów. Absolutną nowością będzie sklep, w którym za zebrane w treningach punkty będzie można kupować różne ciekawostki (stadiony, taktyki, zespoły, okrzyki kibiców itp.).

Konami TYO zapowiada także poprawienie AI zarówno zawodników, jaki i sędziów – podobno ci drudzy będą stosować przywilej korzyści (wreszcie!). Sporą ciekawostką może być możliwość sterowania tylko jednym zawodnikiem w trakcie meczu – coś jak Libero Grande tylko z standardowym widokiem znad boiska.

Więcej informacji za miesiąc!

Tu spoczywa
Lara Croft (1996-2003)
bohaterka 32-bitowej generacji